游戏音乐光盘大派送!!GC「生化危机」等七款怒涛攻略

2002 6

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



角色招式完全解析!!

铁拳4

TEKKEN4

定价 8.4元

特别策划

A.网络的恩赐

B.续作的出路

无双报道

世界梦幻足球

星海传说3

阳光马里奥

疯狂出租车3

口袋妖怪ADVANCE

超魔界村R

透解攻略与隐秘研究公开!!

王国之心

SFC精品在GBA上复活!剧情攻略出台!!

龙战士2

彻底攻略

露娜~传奇~

特鲁内克大冒险A

樱大战GB2

火炎纹章·封印之剑

狂野历险3

魔法封神

彩版总力攻略

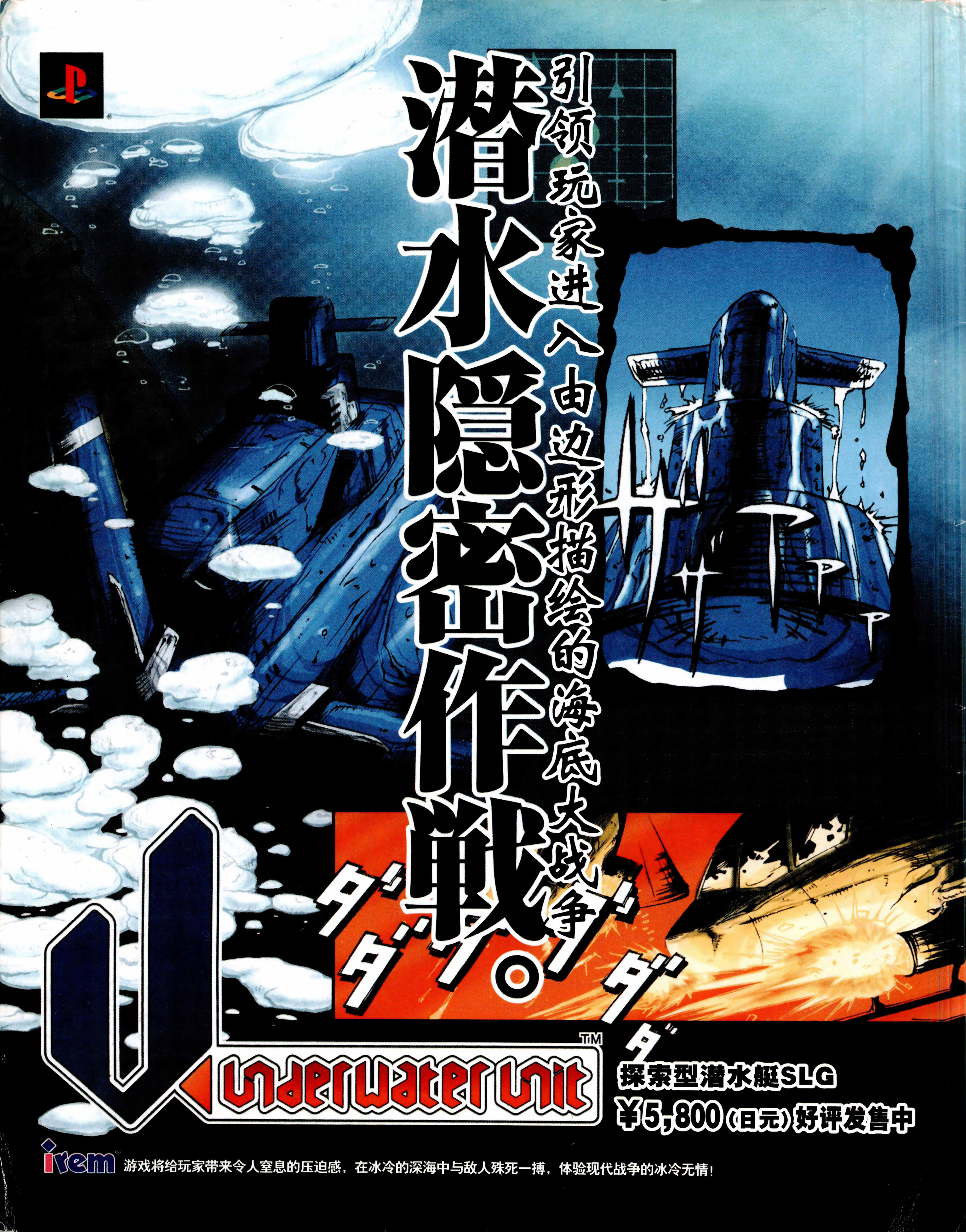
究极进化!JILL篇流程与谜题完璧托出!!

生化危机GC版

免费音乐派送

游戏音乐魅力四射!电软电新为你用心打造“狂热节拍”!!

赠 20首电玩金曲光盘


潜水隠密作戦。
引领玩家进入由边形描绘的海底大战争
ダダダ
ダダ
Underwater Unit™
探索型潜水艇SLG
¥5,800(日元)好评发售中
irem
游戏将给玩家带来令人窒息的压迫感，在冰冷的深海中与敌人殊死一搏，体验现代战争的冰冷无情!



PlayStation 2
ドオオォォーン
ガガガガガガ
ヴゥゥゥ
DANGER
CAUTION
2002年5月2日 急速浮上
以潜艇为题材的电影作品曾经引起轩然大波
在介绍游戏《深海部队》(俗称：海底大战争)的同时，我们将为广大读者推荐几款以潜艇为主题的经典影片。
这3部影片不但在业内享有很高的评价，还创下极高的票房收入。真正做到玩游戏、看电影两不耽误。
电影：U-571
电影：海狼行动
电影：D-BOOT

编辑手札

拿到本期的朋友应该会发现明显变化吧？不仅仅送CD，在杂志内容与版式上也有不同。以前也说过，今年将是电软进化的一年，我们不会就此停止变化的脚步。

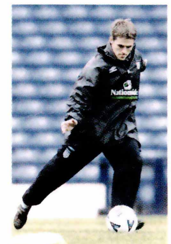


●怎么也买不到任天堂在2月推出的“动物番长”（目前销量累计12万本），真是郁闷得很。

●某天闲来无事，拿起遥控器在电视机前一通乱按，10分钟过后也没有找到一个有趣的节目。除了广告就是半年前就播放过的电视剧，发觉电视在MUMU家除了游戏外，其他功能都是多余的……

●中国之大，无奇不有。这不，名字这东西出现COPY可一点都不奇怪。毕竟张三李四谁叫都可以，“风林”二字也就没有独享的道理了。幸亏“风林”=“风木木”，来点与众不同的总可以吧？？如果这个也被COPY的话，在下就只有偷笑去了。

——风林



●本期攻略人行道栏目的重头就是在日本大受欢迎的《王国之心》。虽然有些迟到，但是由于游戏内容极其丰富庞大，加上众多的谜题致使不少玩家望而却步,所以本攻略撰文力求精练准确，望能指引玩家充分体会这款继3DARPG的金字塔——《赛尔达64》后又一难得的优秀作品。

●韩日世界杯还有一星期就要开幕了。由于时差不过1小时，故再也不用熬夜看直播了！

●关于实况足球的名称：一些玩友总喜欢称KCET的《胜利11人》为实况，其实科乐美的大阪分野在去年就已将“实况”的名称买断，所以还是叫《胜利11人》比较不容易混淆。

●宇部游戏生涯中，90%的进球是题图那位金童完成的。

——宇部



Hi~Hi大家好，我是新来的小JOE，目前是编辑部中唯一的一个没有任何主机的玩家吧，因为我是铁杆街机仔。其实也想要主机，可惜俺养不起:(。

最近在《电新》上做了不少连续技的录像不知道大家是否还满意，如果有什么宝贵的意见请及时来信通知我。来到编辑部以前觉得大家应该是在很轻松的环境下工作（-_-；超天真派？），结果来了之后看到的却是前辈们在拼命地加班加点干革命……印象最深刻的恐怕就是某前辈血红色的眼睛和苍白的脸色了吧（生化危机之编辑部版）？

——JOE · HILL



↑这是编辑部的装备，还差一台XBOX，过几天就买。

●在特级影院看了“指环王”。其情节好、演技高。终于明白了什么是电影。感动。

●忙里偷闲玩GGB，仍似“被虐”。但心态已和从前不同。天语为全国挑战者摆下英雄谱——表地狱GREECE——13式不成功，便成仁！

●欢迎新人JOE · HILL加盟。其乃KOF & DAYTONA USA2达人。NAOMI2版VF4目前AKIRA精进中。

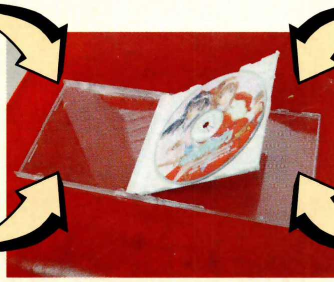
——天师

特别号外:《电玩新势力》第8期光盘封套大派送





首先要拥有《电新》第7期的MTV光碟以及本期《电软》赠送的音乐光碟，再将《电新》第8期赠送的封套与光碟一起放入光盘盒中即可组成二套完整的精美CD包装。大家千万不要错过哦！



将封套放在这里就可以组成一套！





电玩金曲光盘曲目索引

CD INDEX

01 魂之利刃片头曲
02 鬼武者2片头曲
03 FFIX片尾曲
04 合金装备2片头曲
05 罗德岛战记
06 宿命传说片头曲
07 异度传说插曲
08 穿越时空片头曲
09 超时空要塞“可曾记起爱”
10 高达W主题曲
11 ICO片尾曲“YOU WERE THERE”
12 寂静岭2片头曲
13 王国之心片头曲
14 心跳回忆1
15 KOF97雅典娜场地BGM
16 侍魂3娜克露露场地BGM
17 天诛2片头曲
18 莎木主题曲
19 樱大战2主题曲
20 恶魔城月下夜想曲片尾曲

电子游戏软件 GAME SOFTWARE
Vol.95 2002/6

CONTENTS



本期封面人物：《铁拳4》凌小雨

GAME INDEX

PS2

星海传说3・时间尽头 …… 4
力量扣杀2 …… 12
世界梦幻足球 …… 14
PROJECT VENUS …… 16
王国之心 …… 30、75
狂野历险3 …… 83
铁拳4 …… 116

GC

阳光马里奥 …… 8
生化危机 …… 108

XBOX

疯狂出租车3 …… 10

GBA

火炎纹章・封印之剑 …… 29
龙战士2・使命之子 …… 32、75
特鲁内克大冒险2A …… 33
露娜～传奇 …… 49
魔法封神 …… 54
超魔界村R …… 122
口袋妖怪A …… 124
钻地小子 …… 125

GB

樱大战GB2 …… 80

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

攻略人行道

生化危机JILL篇
完美流程攻略全公开 …… 108
2002年AVG游戏的重磅炸弹，杀戮丧尸攻略流程参上

王国之心 爆机攻略 …… 75
迪斯尼与方块厂联手巨片

露娜～传奇～ …… 49
银色之星掌机再续传奇

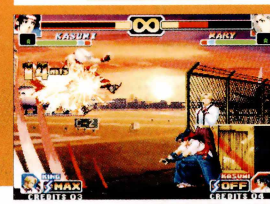
魔法封神 完美爆机流程 …… 54
封神演义登录GBA第一作

特别策划

网络对于游戏迷来说意味着什么？
网络的恩赐 …… 34
茫茫网海何处可以得到你想了解的信息？



什么样的游戏才可以热卖？
续作的出路 …… 40
超越前作似乎成为了困扰制作人的事情……



无双报道

星海传说3・时光尽头 …… 4
阳光马里奥 …… 8
疯狂出租车3 …… 10
力量扣杀2 …… 12
世界梦幻足球 …… 14
PROJECT VENUS …… 16
夏日彩虹 …… 121
超魔界村R …… 122
口袋妖怪A …… 124
钻地小子 …… 125

游戏研究所

火炎纹章・封印之剑 …… 29
王国之心 …… 30
龙战士2・使命之子 …… 32
特鲁内克大冒险2A …… 33
铁拳4 …… 116

攻略人行道

龙战士2・使命之子 …… 70
樱大战GB2 …… 80
狂野历险3 …… 83

科普园地

PS2购买指南 …… 42
XBOX试玩感受 …… 43
用GBA听MP3 …… 44
GBAX完全解惑 …… 45

格斗天书

来玩街霸3RD …… 46
VF4课题——闪避 …… 47
北京VF4大赛花絮 …… 48

其它栏目

编辑手札 …… 2
目录 …… 3
游戏新闻眼 …… 18
广告欣赏：封印之剑 …… 24
中国电玩榜 …… 25
闯关族的家 …… 64
秘技天地 …… 94
龙哥热线 …… 95
游戏点评 …… 98
游戏文学 …… 102
2002年6月游戏发售表 …… 104
电新直击 …… 106
编辑点评 …… 113
业界名人访谈：横山智佐 …… 118
大墙画廊 …… 120
游戏新作情报 …… 126
游戏古玩街 …… 128

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。



Fate Linegod
[菲特·莱因哥特]

「没关系，
一定会有办法的…
我将竭尽全力去做」



Sophia Esteed
[索非娅·埃斯蒂德]

「真抱歉
刚才让人家等了那么久，
我·会·好·好·补·偿」



令人无比兴奋的「SO3」

PS2	厂商：ENIX		发售日：2002年夏
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

自从去年ENIX首次公开了星海3的相关情报后，游戏一直受到RPG迷的高度期待。如今厂商终于打破沉默，一举公开了大量相关情报。这次我对最新得到的情报进行了整理，为读者奉上了四页的大篇幅报道。下面就请诸位跟随我们一同进入SO3的最前线，领教游戏的大魄力画面吧。



"星海传说3"对细节毫不妥协，精致的画面令人瞠目，高品质的内涵让人拍手叫绝。



登场角色、事件、战斗等最新游戏画面公开

MOVIE



魄力十足而又简洁明快的"星海传说"系列的每款新作都不断挑战硬件的极限。这次，"星海传说3"将在PS2上再创崭新的里程碑。现在，大家望眼欲穿的游戏新画面已经公开，本作设定在前作的400年之后的世界，故事的背景和世界的面貌从画面中也依稀可见了。在压倒一切的游戏画面前，我们对游戏的期待也逐步升级。

——一直包围在迷雾中的游戏要素逐渐露出庐山真面目！

敌我双方的动作全部在跟踪之下，战斗画面明显和以往公布的有所不同。画面右侧似乎增加了一个陌生的能量槽！？它的作用我们将在后续报道公开！

BATTLE



TALK



在街区交谈仍然是推进情节和搜寻线索的重要途径。上图中的房间好像并没有未来文明的辉煌？这到底是怎么回事呢？

喷水池和墙壁在质感上的差异令人感到制作者的良苦用心……

FIELD





「我…我
我并不聪明，所以也不太会说话。
不过还是请诸位听我说…
赶快打起精神来！」



[苏芙蕾·罗塞迪]
Souffle Rosssetti

最新续报终于到手了!!

CLOSE UP POINT1：开场动画 MOVIE SCENE

追求无尽的可能性 人类向浩渺宇宙进军



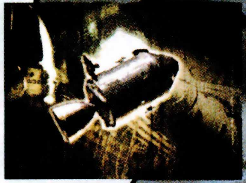
在“星海传说”系列中，宇宙被形象地表现为“星之海洋”，故事描写了活跃在星际舞台上的少年们成长的经历。3代的开场动画展现了宇宙飞船进化的历程，宛如对历史的回首。象征和托付着人类梦想的宇宙飞船，在游戏中是掌握故事情节的关键？乘坐宇宙飞船在太空中随意穿梭吧。



与人类进军宇宙的数量相符，飞船的体积也变得非常巨大。

东方号人造卫星、阿波罗登月火箭、航天飞机，实现载人飞行的宇宙飞船接连在画面中登场。



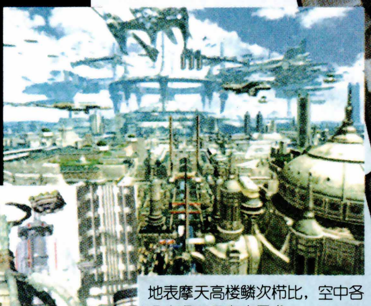






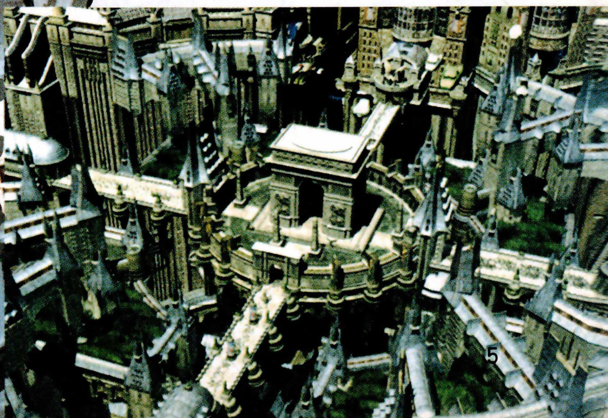
接着是前作中扮演重要角色的卡尔纳斯级飞船，宇宙飞船在不断地进化。

空前繁荣的宇宙历772年，新的冲击震撼了整个银河——





地表摩天高楼鳞次栉比，空中各色交通工具车水马龙。



自由女神像、凯旋门等历史性建筑仍然被完好的保留着，未来的世界也不失真实感。

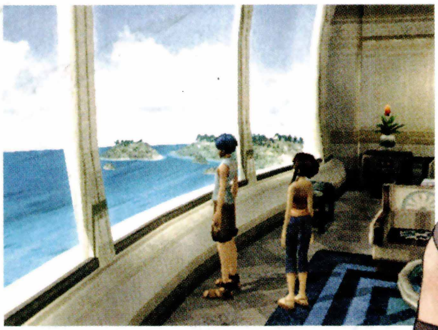
CLOSE UP POINT:2 前情概要

PRE STORY

来自邪恶十贤者的威胁已经过去400年了，但是宇宙又将被新的战火所吞噬。

宇宙历772年，在这个时代里银河联邦的势力飞速扩张，已经完成对全宇宙1/3地区的探测工作，各项新的研究也在进行之中。

主人公菲特和家人一同前往旅游胜地海达星度假，刚开始菲特对这次旅行毫无兴趣，但是由于有青梅竹马的少女索菲娅陪伴，不知不觉中变得兴致盎然。然而就在此时，海达星突然遭到了一支来历不明的宇宙军队的袭击，菲特带着索菲娅逃往避难所，与父母失去了联系……



从开放式的窗口向外望去，蔚蓝色的大海辽阔无际，美丽景色令人身心得到极大的放松，但在这惬意的假期却发生了令人意想不到的事。



虽然遭到突然袭击，菲特的父亲仍然能够冷静地收集情报。



PERSONRL DRTE

- ■身长 177cm
- ■体重 67kg
- ■年龄 19岁
- ■种族 地球人

[菲特·莱因哥特] Fate Linegod

纹章遗传学的权威，莱因哥特夫妇的儿子，就读于巴克拉因科学学院，主修纹章科学，不过对于格斗技能的虚拟课程也非常热衷。

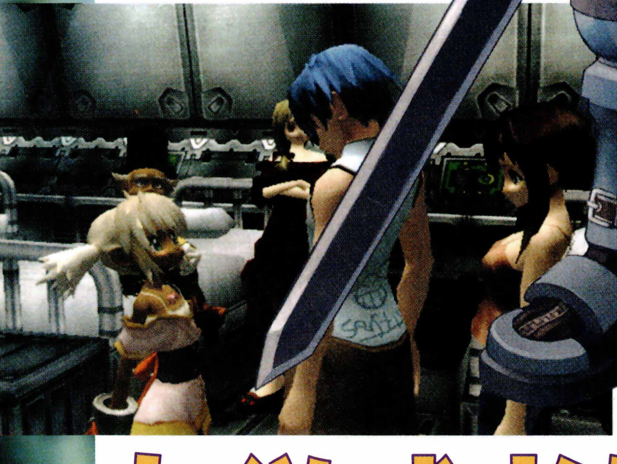


虽然出生于著名的学者家庭，不过比起学习来更喜欢习武。



菲特的性格非常诚实，做事认真负责，所以有时候显得很固执，对于自己的信念坚信不疑。

被命运之线引导的3个人相逢在广阔的银河之中



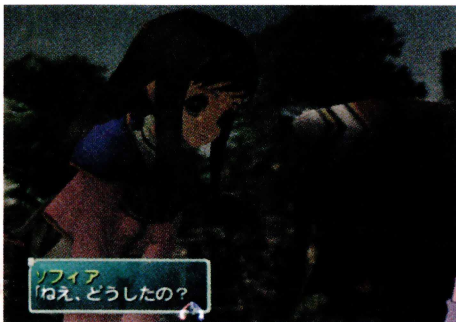
REAR



不愧是每天进行虚拟格斗训练，菲特的身材充满韧性，是战斗的中流砥柱。

与游戏者的“灵魂”融为一体

将菲特视为兄长的少女
天真无邪的索非娅



善于照顾他人的值得信赖的女孩，总喜欢主动照顾别人，与菲特性情相投。



虽然是一副娃娃脸，但是很有魅力，穿紧身服的样子让人心跳不已！？







PERSONAL DATA
■身长　160cm
■体重　49kg
■年龄　17岁
■种族　地球人

就读于地球巴克拉因高中的学生，和菲特是青梅竹马的朋友，言行表里如一，有什么就说什么。直爽的性格使她得到了许多好朋友。

[索非娅・埃斯蒂德]
Sophia Esteed

的年轻战士!!

Souffle Rossetti
[苏芙蕾・罗塞迪]



PERSONAL DATA
■身长　132cm
■体重　36kg
■年龄　14岁
■种族　贝尔卑斯人

旅行歌舞团的舞女，虽然在人们面前显得十分开朗活泼，其实性格相当内向，有时会露出若有所思的表情。

令周围气氛融洽的
旅行歌舞团少女





说话很粗鲁，有时会说一些带刺的言语。她是怎么和菲特结识的呢？她会给大家带来快乐吗？



周围的人都说她长大之后一定是个漂亮的姑娘，她对此也相当有自信。



无双报道 超级马里奥 阳光版（暂定名）



宫本茂先生曾说过："在E3召开之前，一切情报暂时保密。"正如他所说的那样，本作至今为止还有许多未解开的谜团。不过从今天刊登的画面中，也许能找出一些破解谜团的答案……

GC			
厂商：NINTENDO		发售日：2002.7.19	
类型：ACT	价格：未定		监督：宫本茂

现在已经曝光的5个阳光要点+1

- 游戏的舞台位于南方海岛——"多尔比克岛"。
- 有一个长相和马里奥一模一样的家伙指使手下，正在污染整个海岛。
- 马里奥所使用的道具中首次出现了"抽水机"（暂用名），这是自从铁锤登场以来第一次增加道具。
- 本作是N64上的《超级马里奥64》延长线上的作品。
- 关于动作方面基本上是前作的增强α版。
- 5月的E3会场上将展出能够试玩的版本。

全世界玩家翘首以待！「超级马里奥阳光版」的最新最酷画面大曝光!!

与系列前作相同，这是一个以马里奥为主人公的动作游戏，背着抽水机的马里奥将在南方的海岛上大显身手，为岛上的环保事业做出贡献！到目前为止我们所掌握的情报仅此而已。关于那个和马里奥一模一样的神秘男子，以及更为重要的游戏系统，目前大部分情报还包围在迷雾之中。

不过，这次我们在5月举行的世界最大规模游戏展E3召开之前，抢先获得了游戏的最新画面！！在图片中，我们可以看到大家熟悉的角色耀奇和基诺皮奥的身影。在耀眼的阳光辉映下，他们将展现何种精彩的表演呢！？让我们暂时压抑对E3的期盼之情，跟着游戏画面，令想象力自由驰骋吧！！

耀奇&基诺皮奥登场!!

活跃在"马里奥"系列，及其他各个作品中的小恐龙耀奇也在本作中登场了。从图片看，耀奇的模样似乎比以前胖了，眼角也变得高挑了一些，那么这次它会为冒险提供怎样的帮助呢？无论如何，在这样风光宜人的南国海岛上骑着耀奇四处狂奔一定是件很惬意的事，当然这次的耀奇也许会有全新的能力追加？另外基诺皮奥的作用也很令人关注。看到了这么可爱的耀奇，更加期待本作的发售了。



耀奇还会背上马里奥？

←耀奇在向马里奥招手，它是要给马里奥东西，还是让他骑在自己身上呢！？不管怎样先过去再说，反正耀奇是我们永远的好朋友吗！

我们在一个岛上居民模样的角色头上发现了太阳形的标志！？

身穿短袖衬衫的马里奥，正在南方海岛的城市里四处搜索！岛上居民打扮的角色头上全都长着椰子树，果然一派南国风光。这次为大家介绍一下图片中两个服饰怪异的角色，他们戴着眼镜，还长着大胡子，这些都与以往的角色有很大不同，不过最大的特征还是两个人都穿着相同的服装。再仔细看看，他们两个人的帽子上，都有一个和画面左上方的太阳符号相同的神秘徽章！为什么他们的帽子上会有这样的帽徽呢！？这个徽章是从何而来的，又有什么特殊效果呢，也许这些正是解开太阳徽章谜团的重要线索……！？在此我们还是不要妄加评论了，静候游戏发售吧！7月16日是个神圣的日子！！



↑这个就是像太阳徽章一样的标记，现在我们还不知道它的来历。



玩家注目!!

←这是帽子上的徽章，但是由于光线太暗看不太清楚，不过外形完全一样这点毫无疑问。



↑最让人关注的是这张画面，右边的角色和左边的一样，帽子上都有同样的太阳徽章。看样子有点像警察，他们的真实身份是……？（是岛上公民的统一标志吗？）

用新增加的动作解开新的谜题!!

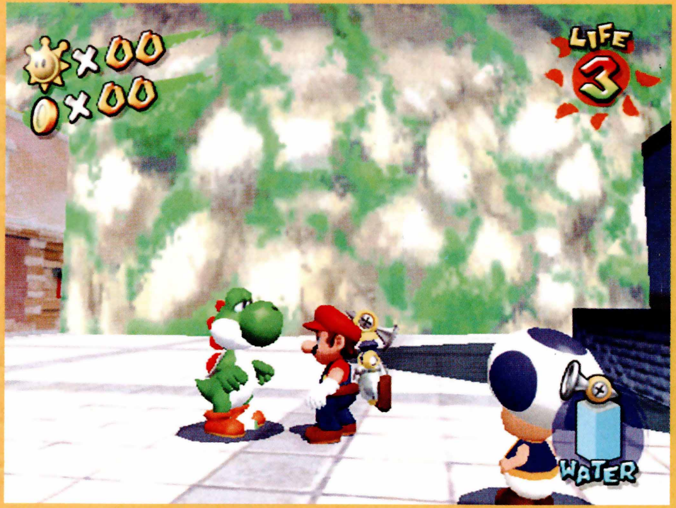
在GAMECUBE的《超级马里奥阳光版》中，我们已经确认了走钢丝、爬铁丝网等新增的动作。不过这次我们又发现了其他的新动作！马里奥竟然抓着电线一样的东西表演了精彩刺激的高空大回环。这是用来攻击敌人的，还是用来回避陷阱的或是单纯的表演呢！？但愿能让我们早点知道啊！

跨越铁丝网 大胆走钢丝



↑在此前介绍的图片中，马里奥曾经爬上过铁丝网，看来水管工的工作并不简单。





←在这幅图片中，基诺皮奥也一同登场了！从蓝色的衣服和身上的斑点来看，也许还会有其他颜色基诺皮奥露面呢。这也是惯例吗。

接下来要表演大回环!?



←在3月28日开的任天堂新闻发布会上播出的录像中，马里奥表演了令人瞠目结舌的大回环动作。当时很轰动哦！



←在电线似的东西上滑行的马里奥，他的背后好像有一条热带鱼，而且居然飞在天上？真是不可思议的设定。

样子古怪的神秘椰子族登场





↑巨大的乌贼底下有一个铁丝网似的东西，这会是什么地方呢？给人感觉很神秘哦！

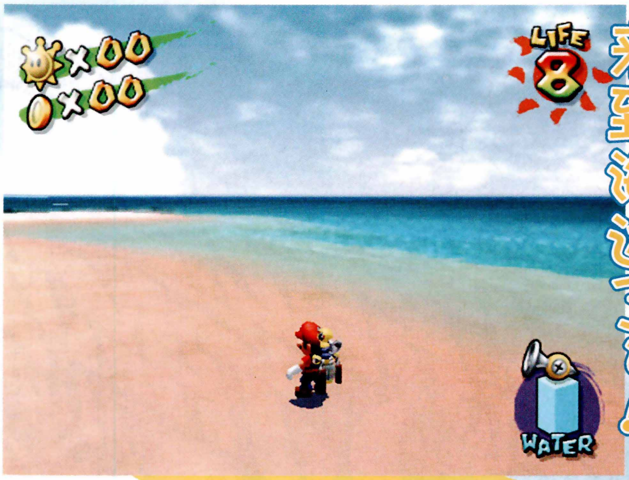


←画面上出现了岛上民居的建筑物，环保大使马里奥能进去做客吗……？

洋溢南国风情的 NEW 冒险景点

因为舞台设在南国的海岛，所以游戏中一定会有海滩出现！这里的海滩无边无际，远处海天一色，不知道在这里会发生什么事件。也许敌人会从沙滩里钻出来攻击马里奥，或者海里会有某某船只出现！？我们只能自己想象了……

来到海边了~!!



详细情报敬请期待E3后的续报！

「CRAZY TAXI1」?NO!It's a New West Coast

Characters

AXEL



Profile

性格自由而奔放，好胜心一旦被激起就一发不可收拾，为了展现帅男的风采而驾驶出租车。

B.D.JOE



Profile

永远面带快乐的笑容，是个天生的演员，为了给他人带来欢乐不择手段的棒小伙子。

GENA



Profile

唯一的女性司机，爱车如命，为了一天到晚开车而选择了这个职业。

GUS



Profile

充满魅力的酷男，是疯狂出租车的始作俑者，爱好扑克牌，42岁。

这几幅游戏中的画面，乍看上去和1代有些相似，其实道理很简单，因为在3代中收录了重新制作后的1代中的地图。但是和1代相比，最主要的变更点在于，原先无法通行的小胡同背后和房顶上现在也能够畅行无阻。也就是说，玩家可以使用「CRAZY HOP」在1代的赛道上随心所欲地风驰电掣。对于FANS们来说，这是非常令人兴奋的要素。更令人高兴的是，除了老地图之外，大家熟悉的1代中的角色也将再度复活！虽然他们的容貌稍微有些变化，但性格和脾气还是和原来一模一样。此外，新登场的团体乘客人数也大幅增加，值得大家的注意！！

New Customer



Band

Body Builder





新的西部海岸赛道，虽然从「CRAZY DASH」时的效果中能看出是3代的画面，但能猜出这是赛道中的什么地方的人怕只有铁杆玩家了！



这辆汽车闯入了1代中一直无法进入的网球场，仔细观察就能发现细微之处的画面似乎也得到了强化！？



重新制作后的1代赛道扩大了可行动的范围，变得更加复杂了。到底游戏会给我们带来什么样的惊喜呢，真希望发售日早一天到来！





这是什么地方！？看上去像是SQUARE PARK，不过也可能是1代中没有出现过的场所……说不定这次的目的地变化也很大？

7.25 On Sale!!

CRAZY TAXI 3 High Roller™

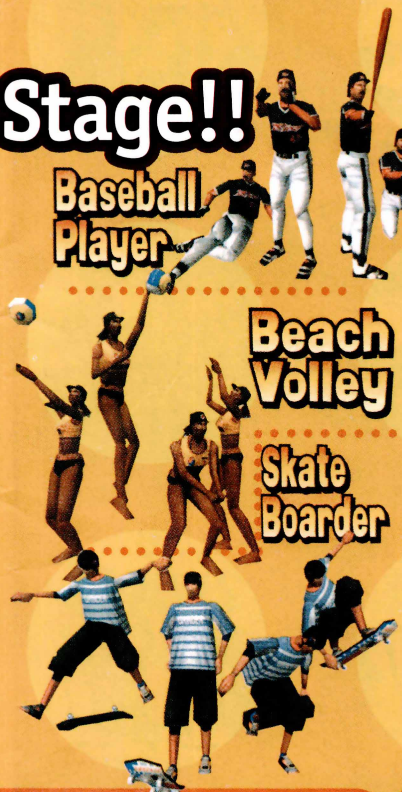
新的『疯狂出租车3』高速转轮

疯狂出租车3

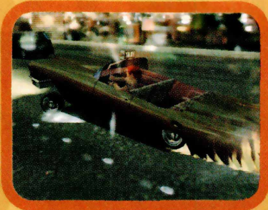
XB	厂商：SEGA		发售日：2002.7.25
	类型：RAC	价格：6800日元	其他：——

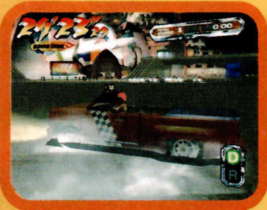
本作是疯狂出租车系列集大成之作，受到众多玩家的瞩目。这次「疯狂出租车3」又传来了令人吃惊的新情报，据说游戏中将收录重新制作后的1代中的赛道，它们将会发生什么样的变化呢？本期报道将就这个重点进行详细的解说。钟爱本系列的朋友可要注意了！

Stage!!











GLITTER OASIS New Topics!!

这次，我们也得到了以拉斯维加斯为主题的新赛道「GLITTER OASIS」的最新续报。此前公布的场景中只展示了霓虹灯闪烁下灯红酒绿的街道，不过据说在偏僻的郊外也有很多岩滩、湖泊之类的荒无人烟的场所。下面的这些图片就是拉斯维加斯郊外的场景，由于周围没有霓虹灯，所以只有依靠月光和车灯前进了。虽然我们不清楚赛道全长是多少，但从图片中看来，可以推断途经的路线范围相当宽广。我们也期待着夜晚的赛道上会有独特的剧情发生。



这里是郊外的碎石岗，从左边能看见瀑布飞流直下。因为远离城市，所以周围一片漆黑。不过，半夜三更会有多少乘客回来这种地方呢，不禁有些令人担心。如果不加收深夜里程费，对我们这些司机来说可划不来。





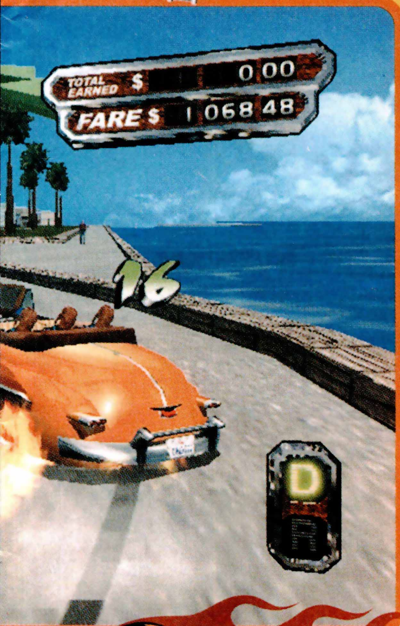
与以往的系列作品相比，赛道的形象焕然一新，游戏的音乐也让人非常好奇。



借助车灯的帮助勇往直前，不过，郊外果真如此伸手不见五指吗？



上图的画面莫非是水库！？不知道乘客究竟想去什么地方。





Message from Kenji Kanno

在着手「CRAZY TAXI 3」这个项目之初，我无论如何都希望在作品中做一个尝试，那就是让游戏者使用"CRAZY HOP"享受ARCADE赛道的乐趣。毕竟ARCADE是创作疯狂出租车的原点，而"CRAZY HOP"则是2代中游戏进化之后添加的新要素，两者相碰撞之后会产生什么样的化学反应呢？我只是想把这个简单的设想变为现实。具体说来，就是在ARCADE赛道的基本路线基础上，再加入更加广阔的地形，这样的效果会非常出色。特别是旧金山斜坡这一段路线中，我们做了调整，使得车手能在建筑物的屋顶上自由驰骋，这种感觉实在是无以伦比。除此之外，我们还在高速公路周围、店铺林立的地区设计了其他的路线。总之，我们期待着玩家们体验游戏中驾车横冲直撞的乐趣。（HITMAKER／菅野显二）

CRAZY TAXI™ For GAMECUBE

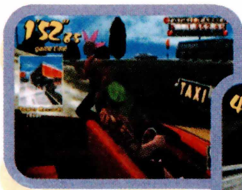
日版"疯的"GC领域显真功!?

GC	厂商：SEGA	发售日：2002.5.30	
	类型：RAC	价格：4800日元	其他：——



虽然是街机版的移植作品，但是原创的要素十分丰富！

在海外早已发售多时，受到高度评价的GC版「疯狂出租车」即将在日本国内发售。基本内容和DC版相同，与海外版没有什么差异，但对于只有NGC的玩家来说应该是一个好消息。在NGC版中风驰电掣体验飚车的酷感吧！





赛道除了完全移植街机之外，也有原创的路线。

游戏中的角色就是上页介绍过的，玩家将乘坐特征鲜明的敞篷出租车前往目的地。



和乘客的对话也非常有趣，请大家注意（不过是英文）！！



Message from Kenji Kanno

「疯狂出租车」终于要在NGC上登场了。4月份，我们就在Game Jam 2上展出过这部作品。当时，看到小玩家们愉快地进行游戏，确实让我感到有些吃惊。众所周知，"疯狂出租车"系列的基本操作一直都非常简单而容易上手，我们希望移植到NGC之后，能够让低年龄的玩家也充分享受这款游戏的疯狂乐趣。



Power Smash 2

—SEGA PROFESSIONAL TENNIS—

力量扣杀2

在街机厅深受欢迎的“VR网球”系列终于登场PS2！登场选手的动作及表情被更真实地再现，扣杀和调动的快感尽在其中！

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002年6月
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

施展令职业选手也相形见绌

—游戏中提供了各种各样的网球场地，其中也收录了别具一格的古怪场地，反正玩家总能找到自己喜欢的赛场。





透视对手的心理变化，把握对手的击球习惯，在你来我往的战局中寻找敌人的破绽，伺机给予对方致命的一击！让我们在凝聚网球比赛精髓的“VR网球2”中，体验一下职业网球运动员的神韵。在PS2版中，位于世界排名前16名的选手都会登场，其中也包括首次在本系列中露面的日本选手杉山爱。网球迷绝对不能错过这个游戏！

你喜欢怎样的场地呢？

总共16人●●●



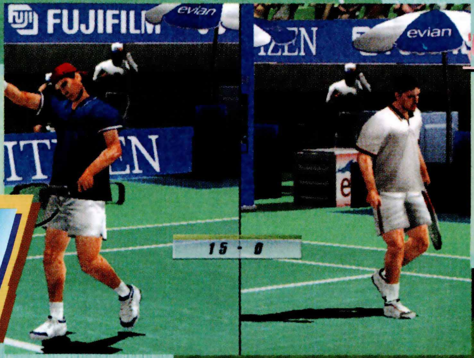


↑感觉就和真实的网球比赛一样，游戏本身的完成度非常高，即使是没有接触过网球的人，也会通过游戏喜欢上网球这项运动！不信的话就请试一试吧。

高水平的较量引人入胜！



在激烈较量中寻找对手的破绽是网球的魅力之一。在本作中，运用战术所需要的接球、扣球、吊球等动作都可以通过简单的操作完成。此外，游戏中也能够使用抽球、放高球、削球等技巧，游戏者完全可以体验高水平的比赛。那种与对手斗智斗勇的兴奋感绝不亚于真实的比赛！



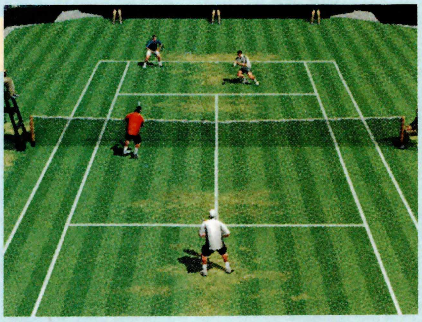
与著名选手展开比赛！

↓只要使用十字键和两个按钮就能轻松地施展网球技巧，因此游戏者不费吹灰之力就可以体验网球所独有的心理战的乐趣。

的大力扣杀!!

游戏中3种模式全部通吃

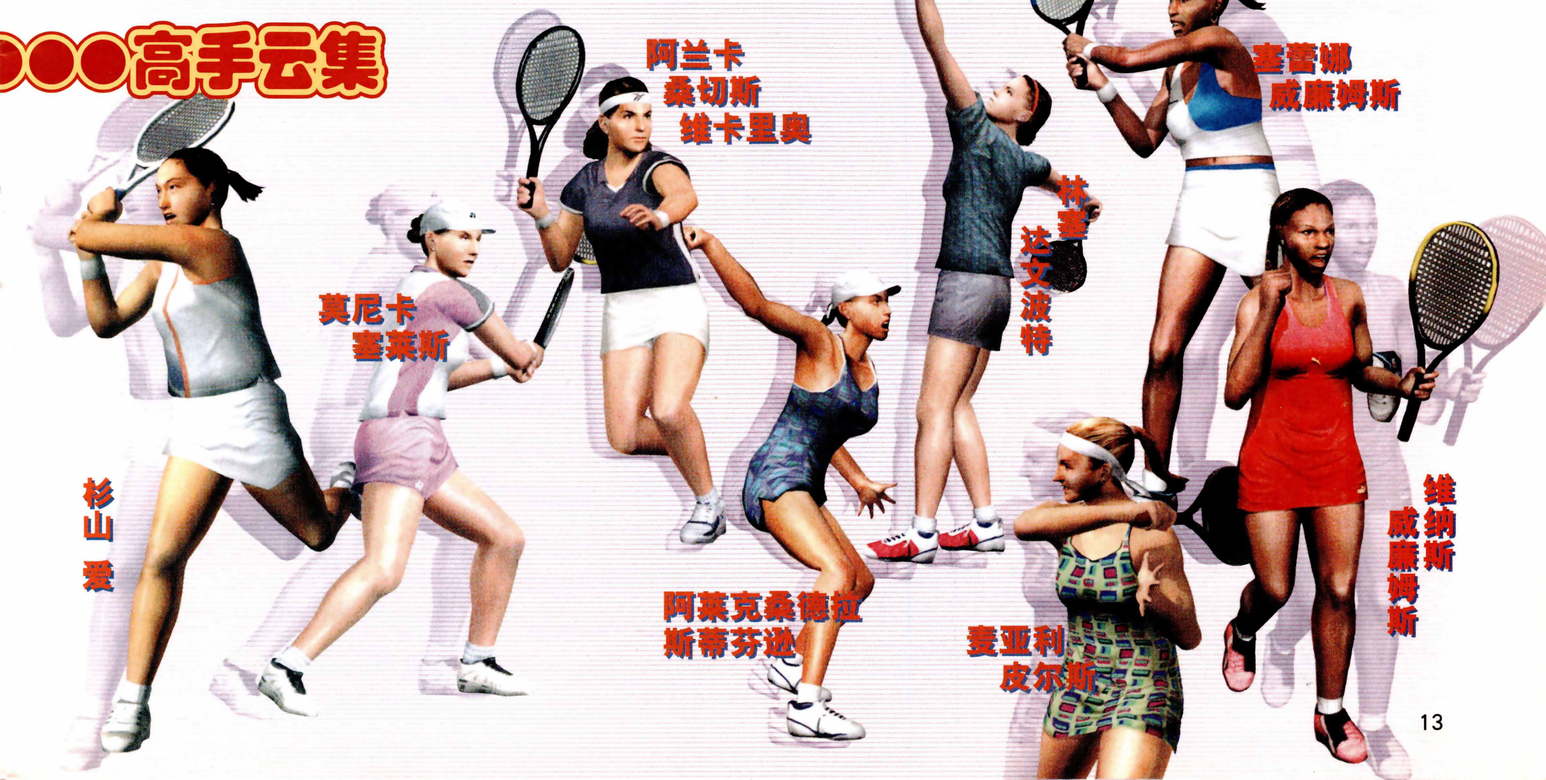
锦标赛和公开赛这两种比赛就不用说了，世界巡回赛模式也相当令人投入！在这个模式中，游戏者将创建一个新选手作为自己的替身，努力在4大网球赛事中获得冠军。让我们不断增强自己的实力，战胜世界网坛的高手吧！



↓如果使用PS2专用的手柄分插器，就可以4个人同时进行双打比赛，乐趣倍增哦。



●●●高手云集



无双报道



WORLD FANTASISTA™
世界梦幻足球



巴拉圭门神奇拉维特、喀麦隆黑鹰姆博马、日本中场灵魂名波浩等大家耳熟能详的球员在这里集结。

PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.6.6	
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——







令全世界都为之狂热
梦幻明星即将在赛场上展开激烈厮杀！！

在世界杯刚刚开幕之际，一款原创的足球游戏将与广大球迷和玩家见面。这其中蕴藏着怎样的魅力呢？请诸位跟随本刊一睹梦幻足球的风采吧。

以制作RPG闻名的史克威尔公司出品的实力派足球游戏即将登场。这款名为《世界梦幻足球》将汇集全世界的足坛巨星，展开精彩而激烈的鏖战！本作最值得瞩目的就是唯美的游戏画面，屏幕中运动员们的呼吸声似乎都可以隐约听到。多姿多彩、细致入微的动作给游戏带来了无以伦比的真实感。让我们操纵完美的足球明星们，展开华丽的激战吧！



←游戏中登场的球队包括日本在内，一共有36个国家，相当丰富。



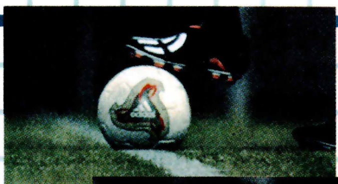
→选手们的动作非常真实，不过令人关注的操作性呢……？

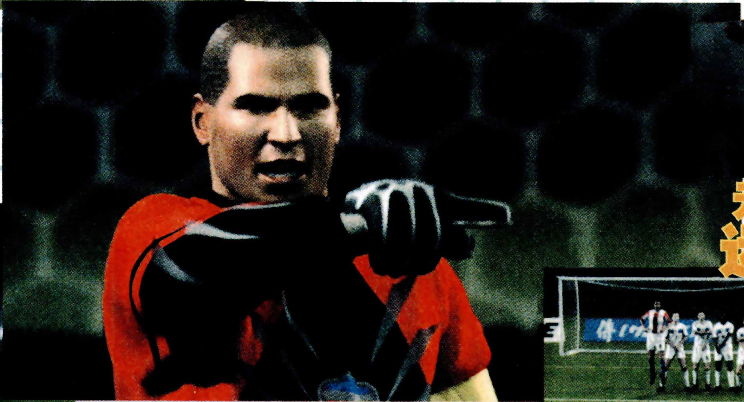


动作和画面果然不愧是超美丽

精美的游戏动画令人拍案叫绝

除了比赛中精美的过场画面之外，游戏的开场动画更是令人唏嘘！不过这也是理所当然之事——因为本作的片头动画是由“最终幻想8、9、10”的CG制作人员与“最终幻想电影版”的原班人马联手创作的。在令人瞠目结舌的动画中，梦中英雄们将重现飒爽的英姿！！下面就让我们先从图片中领略一下吧。



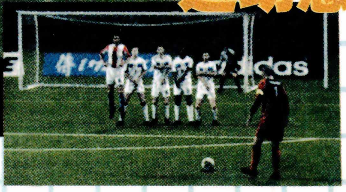






↑脾气火爆的巴拉圭足球英雄奇拉维特的英姿再现！逼真的CG动画让你难辨真伪。如此魄力的画面你能够抵抗吗？

无处不在的运动感！！



←连细微之处也被刻画得惟妙惟肖。

梦幻巨星们在这里集结





←动作采集工作全部得到了运动员本人的合作。

何塞·路易斯·奇拉维特





↑巴拉圭任意球大师奇拉维特，诸位一定不会陌生，游戏中的动作简直和真人一模一样！

名波浩





在《世界梦幻足球》中，奇拉维特、姆博马、名波浩等知名球星将齐聚一堂，他们将作为特约协作佳宾对游戏给予全面的支持！下面就让我们尽情地欣赏世界闻名的球星们在赛场上的飒爽英姿吧。

展开华丽的进攻令全世界震撼!!

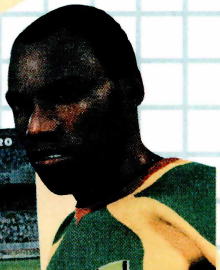


←操纵在赛场上飞驰的运动员们，用自己的双手缔造充满想象的配合，完成大魄力的射门。

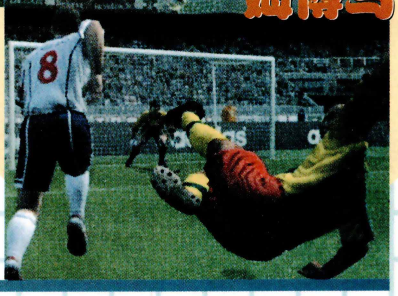


巴特利克·姆博马





→喀麦隆的姆博马在日本足坛相当活跃，他左脚的射门强健有力。



梦幻级的!!





超逼真!!

运筹帷幄打一场漂亮的比赛!!

提起足球，不论是真实比赛中还是在游戏里，战术和阵型的选择都至关重要。在《世界梦幻足球》中，这些要素可以进行非常详细的设置（WE系列？）。让我们选择最符合球队特点的战术，展开高水平的足球比赛！！

编辑球队

在史克威尔的《世界梦幻足球》中，36名日本选手将全部以真实姓名参赛！而且游戏者可以从他们之中任意选择队员，创建自己独一无二的球队！！让我们创造充满个性的强大队伍，与欧洲和南美的豪强决一雌雄！！



球队阵型

在本作中可以对阵型和战术进行详细的设置，因此游戏者能够制定自己独创的比赛战略！看看自己的战术能够征服全世界吗？



这时你会怎么做!?

↓进攻战术的设定画面，不过现在只能确认通常的战术，那么还会有哪些战术出现呢？





↑罚任意球时可选择队员，尽量选择能力较高的选手提高命中率吧！

无双报道

维纳斯计划
Project Venus

PS2	厂商：NAMCO	发售日：未定	
	类型：冒险·RPG	价格：未定	其他：——



一款继承「SEVEN~摩尔莫斯的骑士团」游戏系统的新作即将登场，而且这是一部对应网络的游戏！？

阻止世界遭受长达百年的灾难乃至毁灭的命运!!

STORY

这是一个被不祥预言的阴影所笼罩的世界……

一天，女神艾莉娅出现在布拉德面前，预言真正的灾难即将降临，并命令布拉德阻止100年后灾难的发生。就这样，布拉德踏上了征程，在历经种种聚散离别和殊死战斗之后，他真的能够阻止灾难降临，拯救世界吗?

继承名作「SEVEN~摩尔莫斯的骑士团」（以下简称「SEVEN」）系统的RPG新作即将登场，游戏的主人公是长生不老的青年布拉德·保尔，他将为阻止预言书中所记载的长达100年的灾难的发生和世界的毁灭而战。让我们做个称职的骑士团团长，招募拥有各种才能的伙伴，发挥团队协作精神，打倒危害世人的妖魔鬼怪!!



拥有不死之身的主人公向即将到来的灾难挑战!

网络对战的内容有……

1 和其他游戏者对战

你可以率领自己组建的骑士团与其他游戏者的骑士团对战，体验与怪兽战斗截然不同的乐趣，不过如何派兵遣将，将会是决定胜负的关键!

2 战绩排行榜

玩家可以替自己培养的角色在排行榜中进行登记，正如世界排行榜这个响亮的名字，互联网上世界各地的玩家都可以参加排行的角逐。

3 在线下载敌人资料

可以下载新怪兽资料进行对战，它们实力都非同寻常，有些非常罕见的敌方角色甚至只有下载才能得到?

4 轮流和对手战斗

战斗系统上，本作延续了"SEVEN"的模式，所以熟悉前作的人可以轻松上手。顺便一提，现在公布的画面是以「SEVEN」为基础绘制的，到作品正式完成之后，游戏画面肯定将会得到大幅强化。



目前公开的网络对战画面是以「SEVEN」为原型制作的，从中可大致了解网络对战的形式。

现在对「维纳斯计划（暂用名）」开发人员紧急访谈



人物设定
高桥 守
除「SEVEN」之外，还担任过「时间危机」、「王牌空战3」的角色设定。

制作人
川岛健太郎
本作的制作人，过去经手的作品有「家庭演播室64」、「SEVEN」等。

艺术监制
川口忠彦
负责统筹整体的演出效果，并参与部分剧本创作工作。曾担任「SEVEN」艺术监制。

与「SEVEV」有所区别的新故事情节

——这部作品与「SEVEN」中的世界有什么联系吗?

川岛健太郎（以下简称**川岛**）：有一些联系，不过并不是续作。这部作品继承了「SEVEN」的世界观，但故事情节是崭新的。我们希望能够在保留「SEVEN」优点的基础上，进行新的尝试。

——人物形象的设定与前作相比变化相当大呀。

高桥守（以下简称**高桥**）：在「SEVEN」中我们采用了4头身的比例设计，人物造型比较可爱，就像立体的木娃娃一样。但在这部作品里我们导入了人际关系这一要素。也就是说，与「SEVEN」相比，故事情节所占的地位更为重要，因此必须进一步强化人物的魅力。而4头身角色无法淋漓尽致地表现人物感情，所以我们决定采用全比例造型，以丰富角色的表情。

——故事情节上有没有和「SEVEN」相关的部分呢?

川口忠言（以下简称**川口**）：舞台设定在同一块大陆上，不过年代完全不同，游戏中的世界据说100年后就会毁灭。故事的主人公拥有不死之身，而普通人寿命只有5、60年，我们希望表现的就是主人公与伙伴们从相遇到离别，与恋人相爱到死别这样一个充满感情波折的人生历程。游戏的核心构想类似于将连环画改编成剧场版的感觉，不过作品中会添加火爆的战斗以及其他充满活力的要素。

——主人公的名字好像和「SEVEN」

充满个性的角色 为故事增姿添彩

主人公布拉德·保尔担任着骑士团团长的职务，游戏者必须努力招募战士、僧侣等各种职业的伙伴，不断强化骑士团的实力。不过，骑士团艾莉娅与怪物的战斗会持续100年，伙伴们会逐渐衰老，直至死亡。如果不注意新老交替，吸收新鲜血液，就无法取得战斗的胜利。

艾莉娅



告知布拉德世界即将灭亡的女神，她命令布拉德阻止预言的实现，而且与布拉德成为不死之身一事似乎也有某种联系。

维薇



对布拉德纠缠不休神出鬼没的大魔法师，率性而为喜欢愚弄周围的人。能够超越时空，似乎拥有强大的实力，但她的真实意图和目的还是个谜。

布拉德·保尔

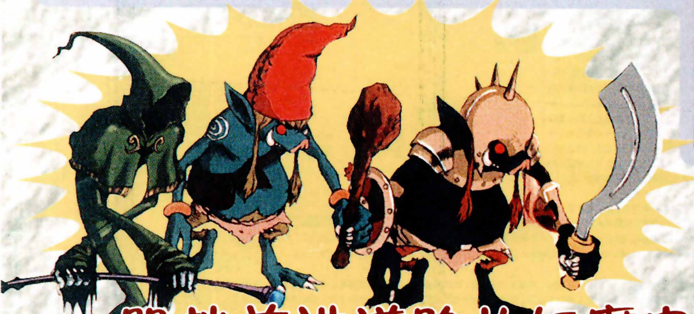


小镇自卫团团长，看起来18岁但实际已是百岁之人，因为某个原因获得不死之身，为了阻止世界的毁灭挺身而出。





↑→游戏者会结识各种职业的人物，与他们并肩战斗，但终有一天会和他们分别。



阻挡前进道路的妖魔鬼怪

中登场的伙伴名字相同。

川口：没错，这次的主人公是巴尔迪巴尔·保尔的子孙，虽然已经是很多代之后的事了。巴尔迪巴尔是个大胖子，不过没想到他的后代居然会进化得这么苗条（笑）。

高桥：其实，他用的剑是一样的，应该是传家宝吧。不过，「维纳斯计划（暂用名）」的世界距离「SEVEN」的时代已经非常遥远了，「SEVEN」里的故事恐怕也早就成为村子里的传说，没几个人知道了。而且这次的世界要广阔许多，从本作的角色看来，巴尔迪巴尔只能算是个地方英雄吧。

——这次的主人公，将会保卫世界100年吗？

川岛：对，不过普通人是会死的，所以需不断地更换伙伴。「SEVEN」中大部分是消灭怪物之类的内容，不过这次我们准备了各种不同的任务，比如挑选3个伙伴去搭桥，或者是寻找道具之类的事件。

——伙伴们之间能结婚吗？

川岛：100年的时间很长，伙伴们之间结婚生子，他们的孩子长大之后加入队伍也不奇怪。不过现在我不能透露太多（笑）。而且游戏中表现的不仅是男女之间的感情，还有同性之间的友情。

川口：这次游戏里还会出现精灵和妖精，它们生活在一个叫做“精灵界”的地方。也就是说，游戏中既包含着幻想色彩，又有人情味的一面。从这个意义上来说，应该是实现了真实性和幻想性的并存。

高桥：主人公站在长生不老的立场上，在精灵界和人界之间来回摇摆不定，这部分的情节可以说是本作的关键吧。

川口：人类的寿命非常短暂，而精灵可以活几百年，所以他们对事物的看法自然不同。主人公是人类，但同时又拥有不死之身，因此产生了许多烦恼。

高桥：艾莉娅在遇到主人公之后，也受到了他的影响。他们这段感情的变化是最值得人们关注的地方。

对应网络将扩展游戏的世界

——请介绍一下关于网络对应的情况。

川岛：这次我们公开的网络对应画面是以「SEVEN」为基础制作的，正式的游戏画面将会发生很大的变化。不过，感觉上是类似的。关于游戏的联网功能，我们现在还没有最后确定，具体的方案正在策划之中，不过网络对战肯定是要实现的，我也希望加入聊天的功能。

——网络对战时，如何组队看来需要动一番脑筋呀。

川口：是呀，因为不可能看见敌人之后再调整自己的队伍，所以最重要的是组建一支能够以不变应万变的全能型队伍，这也是网络游戏的乐趣。

川岛：不同编队也有相生相克之分，有时候明明自己队伍里每个人的能力都强于对手，可是偏偏却赢不了。光凭着猛打猛杀，往往是解决不了问题的。关于对应网络的功能，除此之外还有世界排行榜，在线下载普通游戏中无法遇到的敌方怪兽资料之类的设想，希望能够实现。

队员轮流战斗增加了游戏的战略性

——在「SEVEN」中，战斗的时候队伍分为3排，可以让队员轮流上阵作战，这个战斗系统还健在吗？

川岛：是的，我们也很喜欢轮流作战的战斗系统，因此就保留了下来。其他的一些游戏系统也不同程度的保留了下来，主要是因为这次我们想把重点放在强化故事情节方面。

——战斗系统有什么变化吗？

川岛：这次增加了召唤指令，这个指令作用可不小，能够召唤各种各样的东西。不过细节方面现在还是机密（笑）。

——参加战斗的人数是？

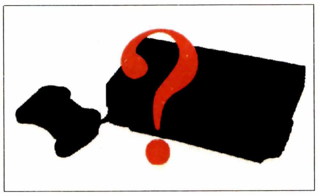
川岛：这次也是7个人，这个人数是我们反复考虑的结果，因为不论是6个人还是8个人都会破坏战斗的平衡。

卷首特辑 SCOOP!!

业内人士置评 其心可嘉 其行可叹

长虹进军国产游戏机领域

本刊综合消息 据来自ZDNet China 5月10日的综合消息称，国内彩电业的龙头老大四川长虹将与日本大厂合作进军游戏机领域。长虹将对硬件制定“中国特有规格”，而台湾凌阳将为之提供32及64位微控制器（MCU），未来市场潜力可观。该消息据称已被四川长虹董事长倪润峰日前证实。倪董表示从彩电业制造商的角度分析，游戏机市场的潜力十足，长虹确实已经在近期成立长虹游戏公司，准备从软、硬件双向发展，其中硬件部分由长虹“自订标准，并与日本厂



商合作发展新规格，直接跨足高端产品”，目前合作对象还包括台湾凌阳科技。报道还显示出长虹的有关人士对此信心颇足，他们表示第一阶段将选择16位平台的电视体感游戏为突破口，凭借强大的市场影响力，完善的营销服务网络，推动全民健身，让健康娱乐新概念走进千家万户。希望在长虹计划中建立起的中国游戏机终端产品，能够在不久的将来与长期称霸电视游戏机市场的日本和美国厂商一较高下，言下之意直指索尼、任天堂与微软的主机。

台湾凌阳主管表示，开发MCU并不难，难点在应用方面，以电视游戏来说，必须要有足够的软件公司开发支持一平台的游戏，大家才会为了游戏而刺激电视游戏机的销售量。凌阳并未证实和长虹进行这个合作案。

台湾凌阳成立于1990年8月，主要致力于研发、制造、销售高品质及高附加值的消费类集成电路，在台湾十大IC设计公司中排名第三，曾长期与日本电视游戏机客户“新世代”合作，双方合作开发MCU长达六年。但以凌阳的实力，也只是在近两年才完成不需电脑主机、只要在游戏平台中放入电池并与电视相连就可玩高尔夫等游戏的硬件。这种功能较简单的游戏机零售价不到2000元新台币（约合人民币400元），并不如PS2、XBOX动辄近万新台币的消费水平。



长虹将进军游戏机领域 直接加入PS2、XBox战局

作者： ZDNet China
Friday, May 10 2002 10:23 AM

ZDNet China北京5月10日综合消息：国内彩电业龙头——四川长虹将与日本大厂合作进军游戏机领域，并制定中国特有规格，台湾凌阳将提供32及64位元微控制器（MCU），未来市场潜力可观。四川长虹董事长倪润峰日前指出，从彩电制造商的角度分析，游戏机市场的潜力十足；长虹近期已经成立长虹游戏公司，准备软、硬体双向发展，其中硬体部分由长虹自订标准，并与日系厂商合作发展新规格，将直接跨足高端产品，目前合作对象还包括台湾凌阳科技。

长虹有关人士指出，应用在长虹计划创造的中国游戏机终端产品上，希望不久将来能与长期称霸电视游戏机市场的日本和美国厂商一较高下。目前全球游戏机市场由日本厂商执牛耳，如Sony的PS2、任天堂从早期的Game Boy到Game Cube，后有美国微软的XBox加入战局。

台湾凌阳主管表示，开发MCU并不难，问题是在应用面，以电视游戏机来说，必须要有足够的软体公司开发支援此一平台的游戏，大家才会为了玩游戏而刺激电视游戏机的销售量。凌阳并未正面承认正和长虹进行此一合作案。

台湾凌阳为服务日本电视游戏机客户新世代，双方共同合作开发MCU的时间长达六年，近二年才完成不需用电脑主机、只要在电视游戏机中放入电池并与电视相连就可以打高尔夫球等游戏，这种功能较为简单的电视游戏机零售价不到2000元，并不如PS2或XBox动辄近万元的高消费。

分析人士指出，由于美日游戏机的处理器部分采用英特尔或Sony自己开发的处理器，及Nvidia或ATI的绘图芯片，未来如果长虹真能完成开发属于中国人的游戏机平台，并且採用凌阳的MCU，则有助中国厂商在游戏机市场占有一席之地。

责任编辑 Beyond

【返回news首页 】

←左图为zdent china网站对于长虹准备入驻游戏业的介绍。

业内人士对于长虹计划的看法——国产游戏机任重而道远

该消息甫一在网络上传播，立刻在国内玩家中掀起轩然大波。本刊记者就此电话采访了上海育碧电脑软件公司的游戏设计经理叶伟先生，叶先生表示，此消息如果属实，对于中国游戏业来讲无疑是一场有益的震动，这同时也表明政府将会在游戏对应政策方面有所松动，中国游戏人的生存环境可能因此而有希望得到一定改变，长虹勇于做第一个“吃蟹人”，其心可嘉。但是，游戏开发尤其是硬件开发与传统的消费类电子产品并不相同，尤其在国内目前软件行销极不景气、电脑硬件芯片设计完全依赖进口的情况下，贸然涉足从自己到国民都不甚熟悉的项目，其中的风险是相当大的，早先的台湾A’CAN主机就是一个很好的例子。

至于依靠“自身的独立规格”与索尼、任天堂甚至微软挑战的口号，目前还很不现实。当然，无论如何，其未来的发展值得注意。

在下期电软中特约撰稿人王骏生将对上述新闻发表特评：“悠着点，别把自己炒糊了”，有兴趣的读者可加以注意。

EVENT

GAMECUBE降价势在必行 大作软件令方糖气势逼人

本刊综合消息 面对XBOX与PS2近乎“疯狂”的降价行动，原本最具价格优势的GC也不能稳坐钓鱼台。据业界消息灵通人士的预测，任天堂已经在秘密商讨GC的降价问题，并且极有可能在E3开幕的前夕正式对外公开。与此同时，国外各大游戏网站也对GC的降价幅度进行了推测，多数人认为GC会从原来的199美元下降到149美元。

与硬件降价传闻相对应的消息是，大批由第三方厂商开发的GC软件正在制作中。从史克威尔的FF、世嘉的“VF QUEST”到NAMCO的“宿命传说”系列，已经有越来越多的软件商把自己手中的王牌转移到GC上，业界的格局正在发生着微妙变化。



↑GAMECUBE的发展值得玩家期待。

SCOOP

索尼继续演绎业界奇迹 PS2全球出货突破3000万台

本刊综合消息　索尼在5月5日正式宣布：全球PS2主机的出货量已经突破3000万台。其中日本及其他亚洲国家的出货量为999万台（韩国为31万台），北美为1125万台，欧州为878万台，全球合计出货量达到3002万台。



↑憨纯可爱的井上多罗是PS家族的象征。

自PS2于2000年3月发售以来，一直保持着极稳定的增长势头。根据索尼公布的数据，2001年3月，PS2出货量达到1000万台，同年10月达到2000万台，今年3月突破3000万台。也就是说PS2仅用了26个月的时间就达到了3000万台，较PS同期增长了近2.5倍，再次创下了游戏机普及速度的新记录。

索尼同时表示，为了进一步巩固PS2的领先优势，今年将推出1000款PS2软件，并强化各种周边器材的生产，向家庭多媒体娱乐终端的目标大幅迈进。

SOFTWARE

动漫题材游戏逐步升温 PS2高达系列出货突破200万套



本刊日本专讯　虽然近两年日本游戏软件的总销量持续下滑，但是以高达等动漫题材的游戏软件销量却不降反升。

根据BANDAI公布的最新数据，该公司在PS2上推出的4款高达游戏的总出货量已经突破200万套，创下了该系列的销售最高峰。其中2000年12月发售的《机动战士高达》的销量为50万套，次年1月9月发售的《吉翁最前线 机动战士高达0079》销量28万本，同年12月推出的《连邦VS吉翁DX》销量90万套，而今年5月2日发售的《吉昂独立战争记》的出货量已达到40万套（其中约有70%已被店头消化），4款软件的总出货量达到208万套。而以CD-ROM、DVD-ROM为媒体的高达系家用游戏软件的累计出货量更创下了870万套的佳绩。

EVENT

XBOX加密方式被破解 魔盒D版软件指日可待?

本刊综合消息　两个黑客组织Project X和Xtender于日前分别宣称成功破解了微软XBOX游戏主机的加密程序，通过在XBOX PCB上搭载破解芯片，可以让DVD-R刻录出来的XBOX游戏ISO文件，在XBOX游戏主机正常运行。Project X和Xtender还提供了两段视频文件来证明其破解工作的真实性，Project X在视频中用一句脏话表示了对微软的不屑，而Xtender更是明目张胆地在自己网站上表示XBOX 的改装芯片已经开始投入批量生产，不久之后，XBOX玩家都可以在当地电器商店买到Xtender品牌的XBOX MOD CHIP芯片。

目前尚不知道微软是否会如同索尼对待PS2改装芯片“美赛亚”那样以强硬姿态来迎战Xtender，而由于XBOX主机目前销售不佳，业界也有传言称这次事件不排除微软幕后策划的可能，其目的是为了提高硬件普及量。不过对中国市场而言，XBOX游戏主机的破解成功，肯定意味着XBOX将很快在国内流行开来，届时将会有大量玩家所熟悉的D版软件充斥市场。

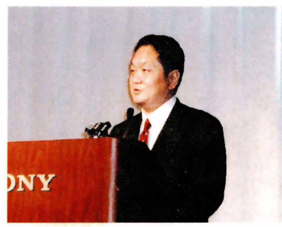


↑X盒的防线也被攻破了。

TALKING

“年底PS2出货量达到5000万台” 久多良木健发表豪言壮语

本刊日本专讯　5月14日，在索尼集团的经营方针说明会上，SCE社长久多良木健以“游戏：索尼的三个核心事业之一”为题发表了演说。



↑PS的生父久多良木健。

“由于PS2的迅速普及和PSone的人气不减，PS系主机在全世界的普及量已经达到了9000万台，在家用机市场中占有最大的份额，SCE的整体营业额也突破了1兆日元……”久多良木健充满自信的表示，“由于索尼在去年收购了一些半导体公司，不但使PS2的出货稳定在每月200万台，也有效地控制了主机成本。在今年5月PS2出货量突破3000万台后，索尼计划在今年内实现5000万台的出货目标，让全世界更多的玩家享受到PS2带来的快乐！”

最后，久多良木健再次强调了下一代次世代主机的芯片正在由索尼、IBM和东芝三方合作开发，他说：“超越摩尔定律的说法并非纸上谈兵，这块拥有神秘力量的芯片将令2005年至2010年的娱乐业发生巨大变革。

SCOOP

日本最高法院终裁宣布 经销二手软件为合法行为

本刊日本专讯　来自日本朝日新闻的消息：打了整整三年的官司终于有了定论，日本各大软件公司内部制定的“禁止二次售卖游戏软件”的行规被宣布为不合法。

二手软件，也称“中古”软件，是日本市场内一种流行的二次销售方式。在日本除了极为特别的情况外，大多数商品（尤其是娱乐软件）都只有很短的销售期，随后便不再生产。一旦错过了这个机会，就只有通过在二手市场淘金的办法才能找到。加上日本二手软件从包装到保存质量都相当好，不但盘面整洁无划痕，更有类似原封的塑料包装，所以受到很多日本玩家的欢迎，在日本国内软件销售中占有很大的比重。

有很多二手软件会在该软件上市第一天便出现，而其价格随着时间推移一般都会有比较大的波动。比较珍贵的限定版或特别版价格会逐渐上扬，而一些比较普通的作品则会下跌（比如曾经被世嘉低价抛售过的DC主机，近来在日本中古市场中大放光彩，二手价格已经飙升至超过1万5千日元）。由于这是小卖店独立推行的二次销售，软件生产商无法从中得到任何利润，因此售卖中古软件在日本一直是受到争议的话题。

虽然由SCEI、SEGA、NAMCO、KONAMI、CAPCOM和SQUARE组成的游戏软件联盟曾极力量反对二手市场，但是日本最高法院的终审裁决还是宣布了二手软件的彻底合法化。随着这一决定推出，许多嗅觉灵敏的国内游戏发售商已经闻风而动，准备大量购入日本的二手软件，以推动廉价正版水货在国内的销售。

日本二手软件合法





在2002年5月以后发售的日版游戏上再也不会出现这个“NO RESALE”的标记，关于二手市场的争论终于落下了帷幕。

SCOOP

魔盒秘闻录爆出惊天内幕：微软曾计划收购任天堂！

本刊美国专讯　根据北美出版的一本名为《Opening the Xbox～ Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution》【注】的刊物透露，财大气粗的微软曾计划以250亿美元的天价收购老铺任天堂！

在这本专门讲述魔盒开发谜闻书中，有一段XBOX日本负责人大浦博久的专访。据大浦透露，微软在两年前曾打算用250亿美元（约合2兆5000亿日元）买下任天堂，希望借助这个旱涝保收的金天鹅为今天的XBOX打下稳固根基。

当时美国任天堂总裁荒川实将此事汇报给日本总部后，还引起了任天堂董事会的兴趣，双方也就此秘密协商过多次。但是微软希望任天堂放弃GC计划，直接投入XBOX的研发工作，这令山内溥大为不悦，双方最终不欢而散，于2001年1月终止了一切协商。就此，微软收购任天堂的计划也如同收购史克威尔和世嘉一样化为了泡影。


↑它令任天堂和微软最终分道扬镳！

SOFTWARE

鬼2、魔颤令CAPCOM获利大增 本年度家用软件计划明确

本刊日本专讯　据CAPCOM日前公布的2002年3月期财务报表显示，由于PS2《鬼武者2》和《魔颤》取得了预想外的成绩，令公司的整体营业额增加到了627亿日元（涨幅达27.8%）；营业利润增加到了97亿日元（涨幅达35.9%）。同时，CAPCOM公布了2002年的软件研发计划，目前确定在各主机分配比例为：PS软件22款，目标销量875万套；NGC软件9款，目标销量320万套；XBOX软件5款，目标销量60万套。


→鬼2中精彩的CG。

掌机方面，CAPCOM表示有可能采取与任天堂合作开发GBC《塞尔达传说》的方式，联手打造GBA版的《塞尔达》最新作，但是详细情报目前还不能公开。

TALKING

VF4新版本浮出水面 铃木裕暗示XBOX版存在

本刊日本专讯　世嘉于近日正式宣布了"VF4"的街机进化版本，该作将继续采用NAOMI2基板，增加了两个新角色与一个新场地，并会在今年6月份的街机展中做第一次正式展示。同时，该作正式推出之后，原有的VF4 Ver. C的网络服务功能将会同时停止。目前还不清楚新版本将会在网络上做怎样的改动。


↑这次AM2的灵魂人物铃木裕将给全世界的VF迷带来怎样的惊喜呢？

另外据来自外电的消息，铃木裕在接受采访时，第一次暗示了传说中"VF 4.1"的XBOX存在的可能性。在回答Gamers.com记者关于这个传言的询问时，铃木裕并未向以前那样否认，而是表示"会在合适的时间和地点进行宣布的"。他的这番言论，加上XBOX本身具备的网络功能以及VF4新街机版推出的决定，使得VF拥趸的胃口再一次被调动起来，希望在本届E3上会有确切的消息放出。

SOFTWARE

美国娱乐网站举办投票调查 玩家评选最期待的史氏续作

本刊美国专讯　最近，美国的Gaming Age网站就"你最希望玩到的SQUARE续作"为主题举办了一次投票活动。结果曾获日本《周刊FAMI通》满分评价（40分）的PS游戏《放浪冒险谭》，以接近半数选票的绝对优势名列第一，其他作品依次是：

史氏续作期待排名

1.《放浪冒险潭》（Vagrant Story，由松野太己监制）：得票45.36%
2.《寄生前夜》（Parasite Eve，由寺田贵信监制）：得票21.31%
3.《前线任务》（Front Mission，监制不明）：得票14.68%
4.《武藏传》（Front Mission，监制不明）：得票10.7%
5.《沙加 开拓者》（SaGa Frontie，由河津秋敏监制）：得票5.57%

SCOOP

索尼期望PS2继续领跑 美版主机首次宣布降价

本刊讯　尽管PS2在全世界已经卖出了2500万台，遥遥领先于XBOX和GC，但是索尼仍然不敢掉以轻心，抢在XBOX宣布降价之前，率先下调了北美PS2的价格。

索尼在5月14日召开的年度战略发布会上宣布，为了庆祝PS2全球出货突破3000万台，首次将北美PS2的价格由299美元下调至199美元！而PSone主机的价格也将从99美元下调至49美元。日本方面，PS2(SCPH-30000)和PSone将自5月16日实行开放价格，这样零售商可以自行调节主机价格，更灵活的应对市场，保持旺盛的销售势头。



HARDWARE

神奇天鹅实现掌机画面革命 CRYSTALWS蓄势待发

本刊日本专讯　已经奄奄一息的WS将于今年7月12日推出一款进化版主机，这也是自GBA发售以来，BANDAI唯一能够称得上"反击"的举动。

这款名为CRYSTAL的新型WS使用了TFT液晶屏【注】，与老版相比不仅画面效果大幅提升，而且允许玩家从多个角度观看屏幕（传统掌机只能从正面观看），大大提高了玩家自由度。至于内部性能，新型主机与老版毫无差别，可以完全对应WSC的软件。

目前，这种新型的WSC预定在今年7月12日投入日本市场，售价7800日元。而老版WSC将于6月1日降价至4800日元，意欲以价格优势遏制GBA的销售势头。


CRYSTAL WS
←↓手机与掌上电脑所使用的高分辨率液晶TFT令CRYSTAL的画面更加华丽。最初发售主机的颜色是紫色与暖红色两种。
↑→虽然色彩表现与WSC无异，但由于液晶部分得到改良，却得到了截然不同的效果！而且新主机的外形也有所变化，更加适于携带。
普通版 WSC

【注】TFT液晶屏是日本手机与掌上电脑所使用的高分辨率液晶屏，在发色数相同的情况下可以令WS画面更加鲜艳。
【注】书名的中文意思是"开启魔盒——披露微软娱乐革命计划"。

SCOOP

街机亏损与家用软件销量惨淡，昔日巨星陷入经济危机
NAMCO召开机构重组大会，与任天堂的合作内容引人注目

本刊日本专讯　“我们已经不是大公司了！”日本著名的老牌游戏软件开发商NAMCO近日这样无奈地宣布。发言人表示，南梦宫目前只是一个“普通的中型软件商社”，公司会在近期内出台一系列的机构重组措施，以使南梦宫得以摆脱目前陷入的窘境。

公司内部认为，造成NAMCO目前经济不振的主要原因来自于两点：一方面由于公司从营业用街机和主题公园方面撤退过多，造成了这方面收入的锐减；另一方面在家用主机平台上过于倚重一台主机，加上对市场变化估计不足、应变能力差，使得家用游戏收入也大幅度减少。1999年以来，NAMCO在日本只有“山脊5”这一个软件的销售量超过了50万，连最近发售的“铁拳4”也仅仅售出了25万份，海外的销售更是陷入了困境，加上公司在电影和房地产方面的投资连连失利，经济状况也就越来越明显地暴露出来。公司在日本软件市场上的占有率，已经从80年代末的超过百分之二十四，跌落到目前的百分之三左右，被业界称为“有名而无实”的软件公司。

南梦宫希望通过机构重组唤回玩家的信心，并能够在2003年达到百分之五、2005年达到百分之十的市场占有率。年逾八旬的中村社长离职之后，高木九四郎社长将带领着会社朝着更有活力的方向迈进。



↑NAMCO高层与任天堂宫本茂（右2）汇聚一堂，且每人手中都握着的GC手柄，由此可以想见，这次南梦宫与任氏的合作将是长远的，令人期待的。

南梦宫与任天堂合作的细节公开

目前NAMCO所宣布的改革计划，最重要的就是正式决定实行跨平台的战略方针，其中与任天堂的合作内容尤为引人注目。据悉南梦宫已表示将本公司所有的GC和GBA软件的发行权交任天堂代理（这样的合作方式人感到又重新回到了FC的时代），而任天堂亦表示将把属下“STAR FOX”系列的最新作开发权完全交给NAMCO；同时，南梦宫也宣布会把主力RPG作品“宿命传说”（下图为在发布会上拍到的画面）系列的最新作放到GC上。



简述南梦宫今后奉行的战略

★效仿SEGA的游戏制作人模式，培养更多的知名游戏制作人，在玩家中引起话题；
★重组街机部门，将奉行先发售家用版、后推出街机版的策略；
★开发柏青哥和夹娃娃机台；
★开发面向低年龄层的游戏，与任天堂展开密切合作；
★今年将发售34款游戏，其中GC、PS、PS2、XBOX和GBA的比例为2:2:4:1:4；
★电影制作将采取授权的形式，即NAMCO不会直接参与策划，而是授权给有经验的电影公司。



SCOOP

欧洲魔盒降价引发销售热潮
微软预测XBOX今年圣诞领先

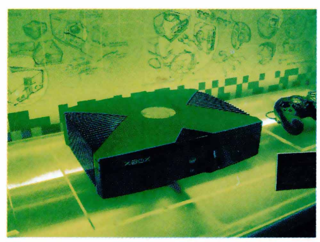
本刊欧洲专讯　首发一败涂地的欧版XBOX，在比尔·盖茨重新祭起了降价大旗之后重新走高，虽然前有PS2阻截，后有NGC登场，但仍然在4月26日开始的降价首周大有斩获，其主机分别在英国、法国和德国占据了40%、46%和55%的销售份额，发出了复苏的信号。

欧版XBOX目前的售价已从399欧元下降到299欧元（约合272美元），甚至低于在美国的标准价格，无怪大量玩家趋之若鹜。

“我很高兴更多的欧洲玩家可以享受到XBOX。”XBOX欧洲副总裁Sandy Duncan说，“我们的市场策略就是尽可能地给予消费者更多的附加值，并通过调整XBOX的价格来使得其销售重新走入正轨。新的价格能够使我们变得更有竞争力，也能够给予欧洲玩家内心以震撼，并使我们在2002年未来的圣诞销售中获得领先。”

“正如我先前所说的，主机销售是一场马拉松，而不是短跑，而我们的第一炮打得还算不坏。”Duncan表示，“我们目前最重要的目标是如何给千千万万的欧洲XBOX玩家提供更好的游戏体验，我们会让这个好开端进入一个良性的循环。”

随着主机销量的增长，欧洲XBOX的软件销售也趋于稳定。目前已有超过40款XBOX游戏在欧洲推出，每台主机与软件的比例也达到了1：3.7，而卖得最好的正是微软自己开发的百万级大作“HALO”。微软计划在圣诞前能够有150款游戏在欧洲上市。


↑绿色“魔鬼”XBOX迟早会苏醒的，让我们拭目以待！！

降价倾销不过是饮鸩止渴的方式
只有合理的软件策略才能令魔盒真正走出低谷

在游戏历史上，几乎所有的主机降价行为都和该主机普及量上升，或者生产成本的降低有关。微软的大手笔固然前所未有，但同时也面临着新主机诞生不久即背水一战的场面。从业界到普通的用户，谁都明白是软件阵容的单薄造成了这个后果，面对这次E3展上任天堂频繁的惊人举措，XBOX在当前的被动形势下也必须作出有回天之力的行动方能救自己。与降价倾销这种饮鸩止渴的方式相比，XBOX的软件策略更为重要，如何走出前人固有的模式，增强第三方信心和提供低风险的保障，以此来强化软件阵容，这是唯一的出路。而XBOX这台性能最强的主机是否会在日本变为寿命最短的主机，一切均看微软在这次E3展上如何表态。

（记者：SILENCE）

根据截稿前得到的最新消息：在日本销路不畅的XBOX终于按奈不住，宣布于5月22日下调XBOX售价。降价后的XBOX仅售24800日元，比原先的34800日元整整便宜了1万日元。至此，XBOX成为家用机历史上降价速度最快、幅度最大的主机。

VIP 三大硬件厂商

VIP 特别新闻眼 直击专访

讲述业界的过去·现在·未来

大浦博久 岩田聪 佐伯雅司

在E3展开幕前夕，日本《周刊FAMI通》造访了大浦博久、岩田聪和佐伯雅司。由于他们分别在微软、任天堂和SCE社内任要职，因此他们的言论备受瞩目。





↑→大浦与比尔的握手象征着XBOX入驻日本市场的决心。尽管XBOX在日本的第一炮哑了，但是微软绝不会善罢甘休。除了降价外，软件轰炸也是不可或缺的要素。

比尔盖茨的话让我充满信心

——第一次听说公司要推出家用游戏机时有何感想?

大浦■刚开始我根本没有当作一回事，直到有一天听说XBOX这个名字后才恍然大悟，原来这不是谣传（笑）。

——和美国总公司协商业务时有什么印象深刻的事情?

大浦■美版机型巨大的手柄实在让我吃惊不小（笑）。主机虽然体积大一点但还不至于成为缺点，但是手柄……为了说服美国方面单独制作日版手柄，我可是费了九牛二虎之力。

——是什么使您对XBOX充满了热情呢?

大浦■在XBOX的新闻发布会之后两个月，比尔·盖茨来到了日本。他回国的时候，是我开车送他到机场的。我直接问盖茨为什么要生产游戏机，他眼睛闪闪发光的回答道：“游戏的世界和电脑的世界不同，不论制作者拥有多么绝妙的创意，都会被游戏的制作难度所束缚。他们根本无法发挥出100%的力量。所以，我们需要制作一个平台，让所有的制作者发挥出100%，甚至更多的力量。这样才能为下一代的孩子们提供一个崭新的世界。”听了他的话，我心里非常兴奋，暗下决心要做出个样子来。

今后会展示出XB的真正魅力

——今年2月22日，XBOX在日本发售了，您对市场表现的感想如何?

大浦■在日本的初期运作尚可，不过因为出现了刮盘问题，使得销售不得不重新回到起跑线上。我们打算借4月25日《HALO》上市的机会，再次推动销售。我反省最深刻的地方，就是没有很好的展现XBOX的优越性。消费者眼中只会注意到XBOX价格高于PS2，而游戏的品种远远少于后者，我们只有充分展示画面、音响、网络功能等方面的优势，才能吸引消费者。

——关于软件的战略您有何构想?



PROFILE

微软 大浦博久 日本微软常务董事

西雅图大学毕业后，就职ASCII公司，86年进入日本微软，97年就任日本微软常任董事。2000年XBOX业务开展后，担任XBOX事业部部长。

大浦■在此之前，我们只展示了完成度较高的作品，今后会考虑请第三方厂商多展示一些开发中的作品，不过E3上我们打算靠《HALO》这部作品与对手一决高下。我最近经常在考虑一个问题，那就是凭借日本游戏厂商的力量，在PS2上也一样能够开发出XBOX级别的画面，因此在画面上是很难体现XBOX的真正优势。唯一可以拉开差距的就是5.1声道的音响，我甚至希望XBOX的游戏将5.1声道音效作为标准配置。

无论怎样的困难我们都不放弃

——您经常提到XBOX将解开束缚在游戏者身上的枷锁吧?

大浦■没错。美国最优秀的制作者云集好莱坞，因为他们认为只有在那里才能制作出自己满意的作品。但是XBOX平台为他们提供了创作作品的可能性，当然，要再现真正的艺术品，也许要等到下一代XBOX的出现了。

——关于网络战略，似乎PS2阵营已经走在了前面?

大浦■这并非先后的问题，3年后联网最多的一定是XBOX，因为网络也潜藏着许多隐患，而我们能够保证为网络游戏的用户提供安全的环境。

——您认为今年会是怎么样的一年?

大浦■我认为会是“无所不包”的一年，将会有各种各样的人才为XBOX工作，各方各面的厂商为我们提供支持。我们原本就是挑战者，今后也将成为真正的压倒性的挑战者。微软的“WORD”一开始也根本不是“一太郎”的对手，但是我们一直升级到第五个版本，才扭转了市场份额。所以不论遇到任何困难，我们也决不放弃。



↑如果没有大浦博久提议将日版手柄小巧化，恐怕XBOX在日本的日子更不好过。

PS2、XBOX直读相继出现

●随着各主机的直读芯片相继推出，国内市场也逐渐呈现出旺销的势头。根据暗访的情报，PS2目前新推出的直读芯片可以完美运行盗版并无须引导，价格在400-800元之间；而XBOX的直读芯片则要再等一段时间才能面市。但可以肯定的是，XBOX的防盗系统确实已被破解，而芯片上市后的价格也不会低于500元。

最终幻想11日本发售

●人气RPG FF11已于5月16日正式发售，根据日本方面发回的情报显示，以往象征热销的人龙也没有如约而至。“FF11”在发售前曾获得多方好评，日刊《FAMI通》更是给了38的高分。SQUARE对这次网络尝试非常谨慎，首批出货仅有20万套。

今年下半年是GC的软件高峰

——请问从红白机至今，任天堂领导业界的关键何在？

岩田■80年代美国劣质游戏泛滥，导致家用游戏机市场大幅萎缩，是任天堂令电子游戏起死回生。我们创造了各种各样的游戏角色。起初马里奥也只是一个普通的角色，但我们每次使用同样的角色开发游戏时，不仅仅是增加新的关卡，更重要的是为游戏增添新的要素。通过长期的积累，任天堂才能获得今天的地位。

——今年上半年发售的GC软件似乎少于计划推出的数量？

岩田■确实有一部分软件的发售日期推迟了，但是下半年的作品会非常丰富。在5月份的E3上，我们将展出《塞尔达》、《马里奥》、《银河战士》、《星际火狐》等新作，而且大部分都可以试玩。

——E3上是否会公布GBA版《口袋妖怪》的详细资料？

岩田■像这样的大作，一定会有所宣传。此外，E3上还将公布GBA版《口袋妖怪》与NGC连动的有关情报，敬请期待。

与软件商合作是时代的必然性

——请谈一下史克威尔公司加盟任天堂阵营的原委。

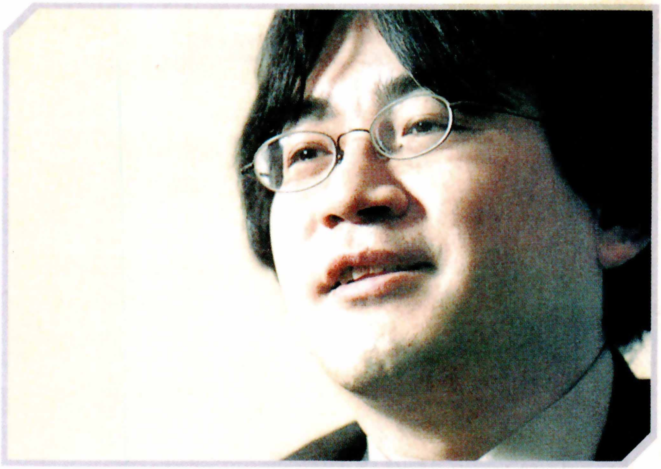
岩田■经常有人批评任天堂对第三方软件厂商态度倨傲，全凭自家的软件打天下，这样的策略是行不通的。其实这不是我们单方面低声下气就能解决的问题，要想吸引软件厂商，必要的条件之一就是硬件的普及量。现在游戏的开发费用水涨船高，而定价却不断下降，厂商的收益也随之下降。消费者喜新厌旧，只有为他们提供新颖的游戏方式，才能使商品畅销。因此，游戏厂商也需要任天堂的合作。这是时代的必然性，而我们的合作对双方都有利。

——据说GBA与NGC连动的FF将会在年末发售，消息是否属实？

岩田■这个问题不该由我回答，但并非空穴来风，毫无疑问到时它将会成为推动消费者的要素。

20年后任天堂依旧不断创新

——今后游戏产业的动向是？

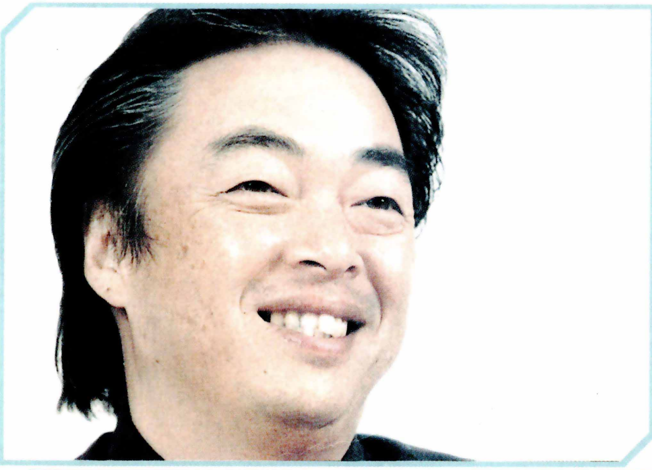


PROFILE

任天堂 **岩田聪**董事兼经营企划室室长

率领HAL研究所制作了《星之卡比》、《大乱斗》等作品。2000年就任任天堂董事兼经营企划室室长（同时担任HAL研究所董事顾问）。

岩田■说实话，10年前的我也无法想象现在的游戏界。正如创作游戏一样，有的游戏制作小组在开发游戏前会拿出厚厚一叠企划书，有的却只是提交一张写有创意的草案，但从我的经验看，后者制作出的游戏更加有趣。有些东西，不去尝试是不会知道的。3D技术的出现，使得游戏界发生了一场变革，或许现在的某些创新也将改变未来。希望20年后的任天堂也能不断创新，制作出令人吃惊的作品。



PROFILE

SCE **佐伯雅司**执行董事

负责PS2以及软件的宣传，SCE执行董事（兼任SCEI宣传部部长）。为PS2和PS的普及做出了巨大的贡献。

FF7和DQ7的推出锁定胜局

——94年SCE首次加入家用游戏业，当时对PS抱有多大的信心？

佐伯■当时媒体对于家电厂商SONY进军游戏机市场的负面报道很多，我们的阻力也很大，除了久多良木社长外，恐怕没有人对PS抱有信心。在PS发售之后的两年里，我们一直高举着“所有游戏在这里集结”的旗帜，这不仅是在向玩家保证提供家用游戏机、街机和电脑游戏，也是希望能够获得更多的游戏厂商的支持。PS之所以能够成功，唯一的秘诀就是软件。特别是史克威尔的FF7加盟之后，软件数量的增长一发不可收拾，DQ7的发售更是加速了决定胜负的进程。

——今年最重要的课题之一是推广PlayStionBB，请问具体会如何开展业务？

佐伯■虽然最初会遇到困难，但是相信随着大作的出现一定会迎刃而解。当然PSBB是一个独立的商业模式，和PSBB Unit并不是一个概念。大部分游戏者对网络并非十分了解，我们希望喜爱FF的游戏者能够通过使用PSBB Unit了解网络的乐趣，同时掌握网络的基本知识。这是一个漫长的实验，现在才刚刚起步。

我们对业界时刻抱有危机感

——您认为竞争是必要的吗？

佐伯■我们必须时刻对业界抱有危机感，从长远来看缺乏竞争只会导致游戏市场的缩小。我真心地希望其他两家厂商的产品能够改变PS2一统天下的局面。正如史克威尔与艾尼克斯的较量会让游戏者无比兴奋一样，竞争能够刺激更多的消费者关注游戏市场。

GC在欧洲热销

●根据欧洲任天堂的消息，5月3日登陆欧洲的GC已经卖掉了40万部，占总批出货的40%。而这一成绩也远比当初PS2与XB好得多。为了进一步扩大战果，任天堂准备再追加50万台以满足市场需求。

任天堂网络计划今秋启动

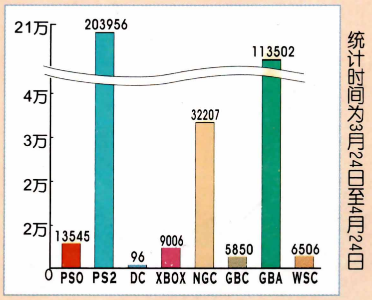
●美国GC网络蓄势待发。美国任天堂近日接受采访表示，GC的网络计划将在秋天正式启动，专用的MODEM、宽带设备也都将在该时推出。

PS2热门软件全球销量

●GT赛车3为800万套；横行霸道3为570万套；合金装备2为500万套；最终幻想X为400万套；魔颤为220万套；东尼滑板3为210万套；橄榄2002为205万套；鬼武者为200万套。

日本游戏主机月间销量统计

本期销量榜上，最显眼的恐怕就是微软XBOX不足1万台的月间销量，这样的成绩甚至连已经落伍的PS的销量也没有达到，难怪许多人武断地认为XBOX在日本败局已定！看来微软只能寄希望于大幅降价将魔盒带出低谷了。反观索尼，PS2依然保持着领先优势，月间20万台的销量令GC和XBOX望洋兴叹。




Nintendo
GAME BOY ADVANCE
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
封印の剣
1-4人游戏的战略RPG
"火炎纹章"的最新作在GBA上发售了！系列一贯的优秀系统在"封印之剑"中被大量继承。根据玩家的不同玩法而出现的外传情节，也是游戏的卖点之一。此外本作还支持通信对战，玩家可以借助"通信斗技场"实现人与人之间的对战，选拔最强的培养角色！作为系列中首次出现的连机系统，人与人的较量令"封印之剑"的世界彻底沸腾。
这是属于你自己的故事
每次新游戏都会发生变化
齐耐瓦
贝鲁恩国王塞法鲁的妹妹。外表看起来像个淑女，可内心中却隐藏了无限的激情。她的所作所为都超出了"一国之公主"的行动范畴。
渥鲁多
侍奉法雷家的少年，与罗伊是表兄弟。与兄长一同长大，面对领主罗伊依然保持着臣下对主君的节度与忠诚心。
恰德
与露一样是在孤儿院长大的少年。在贝鲁恩进攻时，孤儿院的院长被乱军杀害，怀着复仇心态的恰德就此离开了孤儿院。
露
院长死后，带领剩下的孤儿前往利奇阿的都市避难。由于得到了一本无法使用的魔导书，开始了对贝鲁恩的复仇之战。
迪克
利亚王国的剑斗士，对于自由和胜利的向往令人钦佩。为人豪爽，行事光明磊落，受到部下的爱戴。
夏妮
大陆南方伊利亚地区的艾迪萨天马骑士团所属的见习天马骑士，为了修行而在各地旅行。机智而富有同情心，是个明快活泼的少女。
莉莉娜
游戏的女主人公，是大陆南方奥斯迪亚家的公主，拥有成为伟大魔导师的天才潜力。她那充满热情和笑容令人陶醉。
罗伊
游戏的男主人公。大陆南方，利奇阿地区的诸侯法雷家的嫡男。代替生病的父亲艾利威特率领法雷军，其精湛的剑法和独有镇定令人钦佩。
ベルン兵
ルトガー
はい
陛下が そうおっしゃるのなら
やっぱり私なんかじゃダメですよね
だけど あなたたちだったら・・・
絶赞发售中
本刊2002年5月和6月号将已刊登本游戏的流程和研究攻略，请读者留意收看。

中国电玩榜

2002年第6期(统计时间2002年4月1日~30日)

本期重点:
1、特别追加——1996年~2002年日本软件销量TOP 50!!
2、统计截止共收到有效选票4700张,比上期大幅提升!!

家用游戏当月排行榜·TOP 30

1 前:1



最终幻想 8 (计票:1629)

机种:PS　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:系列销量最大

2 前:2



莎木 Ⅱ (计票:1451)

机种:DC　类型:FREE
厂商:SEGA/AM2　其他:XB版10.1发卖

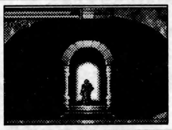
3 前:3



黄金太阳 (计票:1407)

机种:GBA　类型:RPG
厂商:NINTENDO　其他:掌机的RPG范本

4 前:5



恶魔城~月之轮回 (计票:1276)

机种:GBA　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:GBA必备卡

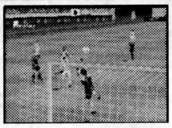
5 前:4



最终幻想 10 (计票:1241)

机种:PS2　类型:RPG
厂商:SQUARE　其他:PS2第一部FF

6 前:7



实况胜利十一人2000 (计票:700)

机种:PS　类型:SPG
厂商:KONAMI　其他:WE6飞跃大

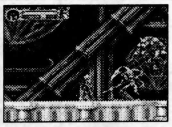
7 前:8



生化危机3~最终逃脱 (计票:648)

机种:PS　类型:AVG
厂商:CAPCOM　其他:生化0发售在即

8 前:9



恶魔城~月下夜想曲 (计票:636)

机种:PS　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:至今不衰

9 前:6



合金装备 索利德 2 (计票:583)

机种:PS2　类型:ACT
厂商:KONAMI　其他:犹如电影

10 前:13



莎木一章·横须贺 (计票:447)

机种:DC　类型:FREE
厂商:SEGA　其他:40万

序	昔	游戏名称	计票
11	10	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	397
12	15	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	395
13	14	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	375
14	12	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	346
15	11	樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	343
16	16	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	325
17	新	鬼武者 2 (PS2、CAPCOM、AVG)	315
18	21	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	295
19	20	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	270
20	17	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	247
21	23	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	243
22	19	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	242
23	18	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	234
24	22	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	207
25	新	VR战士 4 (PS2、SEGA、FTG)	198
26	27	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	178
27	再	寂静岭 2 (PS2、KONAMI、AVG)	176
28	25	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	172
29	新	樱大战 4 (DC、SEGA、AVG)	168
30	26	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	150

英雄不寂寞:GC生化危机上榜有望



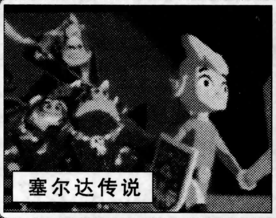
本期"生化危机"排在第31位,以3票之差没能登上TOP榜,实在遗憾。

新作方面,"鬼武者2"、"VF4"、"樱大战4"等大作都挤入前30的行列,可喜可贺。可以明显感到PS2正在快速普及中。另外,风林断言"WE6"也必会挤入前10,大家不妨拭目以待。

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002 年 5 月 16 日	3016	6	6	绝体绝命都市 机种:PS2 厂商:IREM 类型:AVG 发售日:2002 年 4 月 25 日	1267
2	4	星海传说 3～时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	2699	7	新	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年冬季预定	1168
3	7	阳光马里奥 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002 年 7 月 19 日	1701	8	新	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年发售预定	836
4	8	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年发售预定	1534	9	新	机动战士高达 吉兰的野望～独立战争记～ 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002 年 5 月 2 日	811
5	9	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年发售预定	1479	10	新	最终幻想 III 机种:WSC 厂商:RPG 类型:RPG 发售日:未定	649


塞尔达传说


星海传说 3

随着 3 月 PS2 软件高峰的退却，期待榜涌现出了大量新游戏的身影。其中更是出现了两款生化危机作品。

值得关注的是，NAMCO 方面还没有正式宣布的"宿命传说 2"已经上榜，并且发售日期基本确定。本作无疑将成为 NAMCO 年度最大的看点所在，而且也成为 NAMCO 唯一有望在日本本土突破百万的作品。

随着发售日的临近，"阳光马里奥"的期待排名继续向前挺进。日刊接二连三的进行着轰炸般的报道，结合本届 E3 的试玩，相信延期是一定不会的。在这里要提醒大家的是，马里奥是目前唯一一套销量过亿的游戏系列。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	514792 总:514792	6	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 28 日	221431 总:221431
2	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 28 日	511547 总:511547	7	J 联盟 创造球会 2002 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:2002 年 3 月 7 日	212164 总:428580
3	ONE PIECE 伟大的战斗！ 2 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:2002 年 3 月 20 日	329109 总:329109	8	火炎纹章～封印之剑 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:S·RPG 发售日:2002 年 3 月 29 日	174126 总:174126
4	樱大战 4～恋爱吧少女 机种:DC 厂商:SEGA 类型:AVG+SLG 发售日:2002 年 3 月 21 日	239183 总:239183	9	生化危机 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 22 日	158755 总:158755
5	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 3 月 7 日	238483 总:907806	10	装甲核心 3 机种:PS2 厂商:FROMSOFT 类型:STG 发售日:2002 年 4 月 4 日	126278 总:126278


樱大战 4


王国之心

本期上榜的十部作品都是发售前就已经备受关注，从总体发售成绩上来看表现理想。尤其是做为状元的原创游戏"王国之心"，当仁不让的将玩家口袋中的钞票席卷过来。反观原本有望创造百万佳绩的作品却在这次的竞争中败下阵来。

销量在意料之中的"樱大战 4"、"鬼武者 2"、"火纹"以及"装甲核心 3"有着其固定的购买群，基本上都完成了公司的销售预计。而首批出货 20 万套的"生化危机"目前正在以每周 5000 份的销售量缓缓前进，完成 CAPCOM 销售预计不成问题。"铁拳 4"方面目前周销量已经跌到 1 万份，要完成 NAMCO40 万的一次出货已经十分困难。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X（PS2、SQUARE、RPG）	1069
樱大战4～恋爱吧少女（DC、SEGA、SLG）	652
王国之心（PS2、SQUARE、RPG）	435
动物之森+（GC、NINTENDO、ETC）	375
鬼武者2（PS2、CAPCOM、AVG）	370
超级机器人大战 IMPACT（PS2、BANRPESTO、SRPG）	366
街（SS、CHUNSOFT、AVG）	325
合金装备2～自由之子（PS2、KONAMI、ACT）	293
异度传说 前传I（PS2、NAMOC、RPG）	276
勇者斗恶龙7（PS、ENIX、RPG）	265

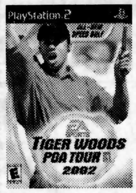
日本家用机游戏 2001 年下半年综合累计	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X（PS2、SQUARE、RPG）	22727
合金装备2～自由之子（PS2、KONAMI、ACT）	10069
樱大战3～巴黎的燃情岁月（DC、SEGA、SLG）	9563
动物之森+（GC、NINTENDO、ETC）	6918
任天堂全明星大乱斗 DX（GC、NINTENDO、ACT）	5525
勇者斗恶龙4（PS、ENIX、RPG）	5486
勇者斗恶龙7～伊甸的战士们（PS、ENIX、RPG）	5457
街（SS、CHUNSOFT、AVG）	4704
真三国无双2（PS2、KOEI、ACT）	4665
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	4414

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
头文字D（NAOMI、SEGA、RAC）	17029
德比赛马俱乐部2（NAOMI、SEGA、SLG）	16342
太鼓的达人3（SYSTEM12、NAMCO、音乐）	12292
VR 战士4（NAOMI2、SEGA、FTG）	9098
机动战士高达～联邦对吉翁（NAOMI、CAPCOM、ACT）	8343
铁拳4（SYSTEM246、NAMCO、FTG）	5828
火热棒球 2002（SYSTEM246、NAMCO、SPG）	4773
午夜湾岸（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	3531
RACE ON!（SYSTEM22、NAMCO、RAC）	3325
VR 射手3（NAOMI2、SEGA、SPG）	3038

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
横行霸道3（PS2、ROCKSTAR、ACT）
超级马里奥A2（GBA、NINTENDO、ACT）
国家危机（PS2、ROCKSTAR、ACT）
SONIC 大冒险2 BATTLE（GC、SEGA、ACT）
泰格·伍兹高尔夫 2002（PS2、EA、SPG）
SONIC A（GBA、SEGA、ACT）
马克斯·佩恩（PS2、ROCKSTAR、ACT）
WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS（XBOX、ACTIVISION、ACT）
最终幻想10（PS2、SQUARE、RPG）
街头涂鸦未来（XBOX、SEGA、ACT）



国家危机



伍兹 2002


SONIC 2

玩家评游戏

●没有"黄金太阳"，GBA便没有了颜色。

——湖北 刘影

●对"王国之心"完全是冲着宇多田光……

——北京 姜石

●鬼武者2——一部真实的古装日本剑客小说。

——辽宁 唐奥

●樱4:还有5代吗?

——天津 王凯

●寂静岭2——对人意志的一次考验，也是对人心灵的一次洗礼!

——宁夏 崔金涛

●黄金太阳——在铁的压制下，这是最好的选择。

——广东 TIN

●实况足球——有点模糊的世界杯转播。

——浙江 双浩

●投恶魔称5票，只想让他上榜。

——广西 李龙

●皇牌空战4——航空爱好者的准驾驶模拟器。

——庄河 孙强

●樱大战4——永远的樱花，永远的爱；不死的大神，无尽的根。

——上海 滕志勇

●莎木+铃木裕=木木

——江西 章伟

●心跳回忆3——我的心跳越来越慢……

——江西 章伟

●和女友一起玩"寂静岭2"是让她投怀送抱的最佳选择!

——辽宁 王天一

●铁拳——不像在比武，更像是在街边打架。

——广西 黄富宇

●樱大战4——"质量"不过关，"缩水"太厉害了!

——天津 毕跃

●樱大战4——DC该圆满了……

——福建 何彦峥

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2002年4月12日～2002年5月3日4期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的2002年5月3日。

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

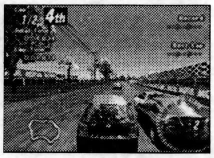
广西南丹	黄宇飞	浙江诸暨	袁文璧	宁夏银川	邵鹏	广西宜州	汪健民	北京东燕	杨昭
陕西西政	乔宇	北京石景山	胡子鹏	广西柳州	项艺鑫	辽宁武警	唐奥	广东澄海	薛锐鹏
湖南益阳	金智勇	内蒙通辽	齐塔拉	辽宁沈阳	邢晋	北京门头沟	姜石	安徽淮北	周溪
北京崇文	张京哲	吉林四平	张淑艳	安徽肥西	汪新月	北京昌平	晶晶	江苏南京	元彪
北京延庆	沈鸣鹤	山东济南	赵阳	广东陆河	罗方宏	北京昌平	贾伟	北京朝阳	程文松
河北永年	孙然	天津武医	黄威	天津和平	杨晖	北京海淀	张一轩	辽宁大连	侯波
河北唐山	张立城	浙江丽水	朱瑞辉	天津红桥	王凯	广东顺德	何英朗	福建福州	林峰
广东台山	Tin	广东肇庆	陈琛	浙江宁波	潘涛	重庆渝中	夏（玉）	广东广宁	程世能
湖北枝江	徐宽	北京西城	周东平	辽宁沈阳	吴世超	广东四会	冯国斌	湖北武汉	刘影
广东珠海	程彬	宁夏银川	崔金涛	天津河东	张伟	上海杨浦	黄睿	江西鹰潭	张健

追加！

日本软件累计销售本 BEST 50

本排行系日本权威杂志《FAMITSU》统计而成，为我们做出了最详实的记录。回首这7年，游戏业发生了翻天覆地的变化，相信经历过这7年的玩家都身有感受。PS正式从任天堂的屁股下抢过第一把交椅、任天堂主力产品从家用机过度到掌机等等，一幕幕仍回荡在眼前，游戏界的这几次震荡到底谁才是赢家？让我们一起来看看。

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
1	GB	口袋妖怪（红、绿、青、皮卡丘）	任天堂	1996年2月27日	10077159
2	GB	口袋妖怪（金、银、水晶）	任天堂	1999年11月21日	7801616
3	PS	勇者斗恶龙Ⅶ～伊甸的战士们	ENIX	2000年8月26日	3893293
4	PS	最终幻想Ⅷ	SQUARE	1999年2月11日	3501588
5	PS	最终幻想Ⅶ	SQUARE	1997年1月31日	3277776
6	PS	最终幻想Ⅸ	SQUARE	2000年7月7日	2707301
7	PS2	最终幻想Ⅹ	SQUARE	2001年7月19日	2294640
8	GB	游戏王4～最强决斗者战记	KONAMI	2000年12月7日	2211630
9	PS	GT赛车	SCE	1997年12月23日	2186375
10	PS	生化危机2	CAPCOM	1998年1月29日	2154975



↑创造赛车游戏历史奇迹的GT系列。



↑为PS系列主机立下汗马功劳的王牌。



↑味道永远不变的DQ是日本人的最爱。

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量	排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
11	GB	DQ怪兽篇	ENIX	1998.9.25	1911107	31	PS	沙加 开拓者	SQUARE	1997.7.11	1088414
12	PS	大众高尔夫	SCE	1997.7.17	1777895	32	PS	铁拳2	NAMCO	1996.3.29	1088069
13	PS	德比赛马	ASCII	1997.7.17	1737819	33	GC	任天堂全明星大乱斗DX	任天堂	2001.11.21	1086820
14	N64	马里奥赛车64	任天堂	1996.12.14	1711661	34	PS	DDR	KONAMI	1999.4.10	1023821
15	N64	超级马里奥64	任天堂	1996.6.23	1639914	35	SFC	DQ3	ENIX	1996.12.6	1019890
16	N64	任天堂全明星大乱斗	任天堂	1999.1.21	1632055	36	PS	寄生前夜	SQUARE	1998.3.29	994420
17	GB	DQ怪兽篇2	ENIX	2001.3.9	1592728	37	GB	游戏王2	KONAMI	1999.7.8	984862
18	GB	游戏王	KONAMI	1998.12.17	1522971	38	N64	马里奥高尔夫64	任天堂	2000.7.21	969892
19	PS	GT赛车2	SCE	1999.12.11	1466870	39	PS	大众高尔夫2	SCE	1999.7.29	951931
20	PS2	GT赛车3	SCE	2001.4.28	1438743	40	PS	电车GO！	TAITO	1997.12.18	949947
21	PS	生化危机3	CAPCOM	1999.9.22	1383882	41	PS	啪啦啪啦啪	SCE	1996.12.6	937976
22	PS	最终幻想战略版	SQUARE	1997.6.20	1278060	42	GB	口袋妖怪卡片GB	任天堂	1998.12.18	931610
23	SFC	超级大金刚3	任天堂	1996.11.23	1199720	43	PS2	鬼武者	CAPCOM	2001.1.25	927534
24	PS	生化危机	CAPCOM	1996.3.22	1194779	44	PS	狂热节拍	KONAMI	1998.10.1	923585
25	PS	铁拳3	NAMCO	1998.3.26	1186119	45	PS2	鬼武者2	CAPCOM	2002.3.7	919361
26	PS	陆行鸟之不思议迷宫	SQUARE	1997.12.23	1165796	46	PS	古惑狼3	SCE	1998.12.17	917105
27	N64	塞尔达传说	任天堂	1998.11.21	1147068	47	SFC	德比赛马96	ASCII	1996.3.15	909021
28	PS	DQ4	ENIX	2001.11.22	1145489	48	PS	古惑狼2	SCE	1997.12.18	894355
29	N64	口袋妖怪竞技场	任天堂	1998.8.1	1094763	49	PS	异度装甲	SQUARE	1998.2.11	891674
30	SFC	马里奥RPG	任天堂	1996.3.9	1089795	50	N64	马里奥聚会2	任天堂	1999.12.17	884246

由于版面所限，我们没能将其余50款游戏列出，望大家见谅（全部列表将在《游戏批评》16中刊出，关心的朋友不要错过）。根据这次统计的排位来看，日本老铺任天堂成为当之无愧的NO.1，软件销量100位中包揽25位，霸占1/4强，任天堂软件之强由此可见一斑。其他软件商像SQUARE、KONAMI都有出色的表现，多款名作在列。游戏方面，"口袋妖怪"系列、"最终幻想"系列、"马里奥"系列、"DQ"系列、"生化危机"系列、"铁拳"系列等都是1996年到2002年这7年的代表作品。软件销量节节高升，创造了一个又一个的奇迹，那段时期也可以说是游戏业新春天的来临，与现今的低潮形成鲜明对比。随着XBOX、GC、PS2等市场争夺，相信游戏业不会沉沦下去，新的冲击即将到来。

GAMEBOYADVANCE

火炎纹章~封印之剑~

二十六名隐藏角色的加入方法拨云见日!!
珍贵道具与隐藏商店的出现方法金针度人!!

GBA	厂商:NINTENDO		发售日:2002.3.29
	类型:SLG	价格:4800日元	支持:对战线

游戏中,让天马骑士夏妮、蒂德、尤诺同时包围住一名敌人,其中任意一人发动攻击,就会出现三人同时发动DELTA ATTACK(三角攻击)的情况,攻击力为发动角色的DMG×3(因此发动攻击的角色攻击力越高越好,产生支持效果就越强)。另外温蒂(ウエンディ)、巴斯(バース)、波鲁斯(ボールス)三人也可发动类似的攻击。

全部隐藏角色的加盟方法公开

(注:每爆机一次,就会在挑战模式增加一人,直至六十人)

角色名称	加入方法
路(**ルウ**)	第三章,访问左上方的村庄
格拉利妮(**クラリーネ**)	第四章,第四回合出现,与主角邻接时发生对话后加入
路特加(**ルトガー**)	第四章第六回合出现,格拉利妮(**クラリーネ**)说得
苏(**スー**)	第六章,打开左侧从下往上第3个门,主角说得
杰思(**キャス**)	第六章,第八章,第十二章她都会出现,分别用主角说得后第十二章加入
塞洛特(**ゼロット**)	第七章,主角说得
托雷克(**トレック**)	第七章,塞洛特(**ゼロット**)或主角说得
挪亚(**ノア**)	第七章,塞洛特(**ゼロット**)或主角说得
菲露(**フィル**)	第九章,挪亚(**ノア**)说得
辛(**シン**)	第九章,苏(**スー**)说得
基斯(**ギース**)	第十章A路线或第十一章B路线,主角说得
冈萨雷斯(**ゴンザレス**)	第十章A路线或第十章B路线,莉丽娜(**リリーナ**)说得
格雷恩(**クレイン**)	第十章B路线或第十章A路线,主角或格拉利妮(**クラリーネ**)说得

角色名称	加入方法
蒂德(**ティト**)	第十章B路线或第十章A路线,格雷恩(**クレイン**)说得,可先用夏妮(**シャニー**)说得,变为NPC
艾淇特那(**エキドナ**)	第十章A路线,拉拉姆(**ララム**)说得
基斯(**ギース**)	第十一章B路线或第十章A路线,主角说得
哈亚多鲁(**バアトル**)	第十一章B路线,主角或菲露(**フィル**)说得
利(**レイ**)	第十二章,路(**ルウ**)或查德(**チャド**)说得
帕西巴尔(**パーシバル**)	第十三章,艾尔芬(**エルフィン**)或拉拉姆(**ララム**)说得(在第九回合他撤退前说得),或者在第十五章用相同人物说得
加兰多(**ガレット**)	第十五章,莉丽娜(**リリーナ**)说得
达克拉斯(**ダグラス**)	第十六章,不杀他过版,在外传中加入
修(**ヒュウ**)	第十六章,主角说得(需要5000-10000G收买,不过5000的话他的能力会有所下降)
法兹(**ツァイス**)	第十六章,米蕾汀(**ミレディ**)说得
戴严(**ダヤン**)	第二十章A路线,主角或苏(**スー**)、辛(**シン**)说得
尤诺(**ユーノ**)	第二十章B路线,塞洛特(**ゼロット**)或另外两名天马骑士说得
卡列尔(**カレル**)	第二十三章,菲露(**フィル**)或哈亚多鲁(**バアトル**)访问村庄

隐藏的珍贵道具

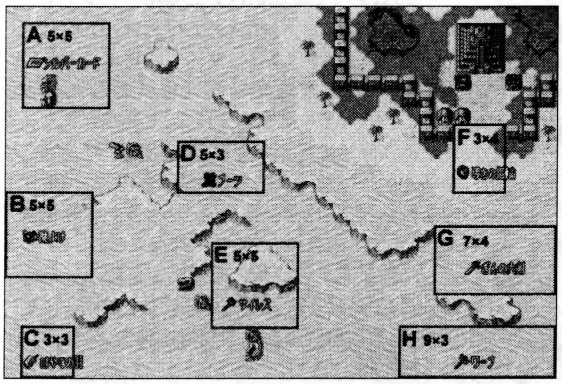
★ 第十一章A路线"西方の勇者"或第十章B路线"对立のはざまで"(这两章为平行章节):说得格雷恩(**クレイン**)和蒂德(**ティト**),如果能保证他们的部下(NPC)全部生存过版,那么过版后他们会赠送"**オリオンの矢**"和"天空**のムチ**"这一章如能在山贼破坏村庄前全部访问,村民会在过版后赠送"英雄**の**证"。

★ 第十四章"理想乡":本章中有8个隐藏道具!具体位置请见下图。另外需要注意的是"导**き**の指轮"是要让索菲亚(**ソフィーヤ**)移动到F区域才能得到。(图片来源:火花天龙剑 特别感谢:无梦)

★ 第十五章"龙の娘":说得帕西巴尔(**パーシバル**)后,他的部下全部生存过版,而后他们会赠送"骑士**の**勋章"(十三章同理)。

★ 第二十章B路线"イリア解放":保证村民全部脱出战场,过版后得到"天使の衣"。

★ 第十一章B路线"自由への脱出":保护所有村民,过版获得"**エナジーリング**"。



↑上图的宝物一览:A.シルバーカード、B.魔よけ、C.はやての羽、D.ブーツ、E.サイレス、F.导きの指轮、G.ぎんの大剑、H.ワープ

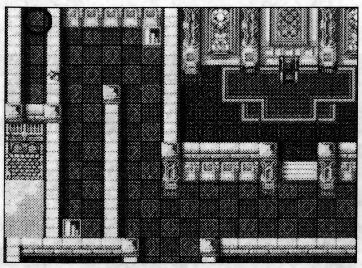
隐藏商店的位置及出售种类

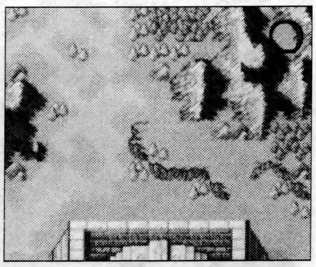
首先,在十六章的时候玩家至少要有五千元。而后用主角去说得修(**ヒュウ**),因为只有他带着进入隐藏商店的卡。如果玩家修炼他,就必须花钱。他最初的开价是10000,砍价的话最多可以砍到5000。当然,玩家也可以用盗贼把卡偷过来,而后一刀结果修!

游戏中的隐藏商店一共有两处,分别位于第十六章法兹(**ツァイス**)出现的巷道最上方(如下方左图)和第二十一章右上角被群山包围的那一小片绿地(如下方右图)。

第十六章出售的道具包括如下品种:所有类型的转职道具(售价均为10000)、增加最大HP的天使之羽(售价8000)、盗贼专用的钥匙(售价3600)。

第二十一章出售的道具包括如下品种:所有类型的转职道具(售价均为10000)、所有类型的增加能力值的药品(售价均为8000)、远程的光,暗,理魔法(售价1600)。





文/黑衣の死神-冉剑峰　协力/天子骑士 周全
作者感谢/火花天龙剑 西维尔 艾特梅雅 最后のシ者

PLAYSTATION2

王国之心 ~揭开童话世界的秘密~

解惑史克威尔与迪斯尼共筑梦幻世界的诸多谜团!准确详实的研究报告无顾忌大公开!!

PS2	厂商:SQUARE	发售日:2002.3.28	
	类型:A·RPG	价格:6800日元	其他:——

史克威尔的《王国之心》中充斥着各种迷你游戏,而这些迷你游戏和隐藏要素恰恰关系着隐藏的最终结局。如果玩家能够完成寻找斑点狗、トト启动リニテイ、100エーカー森林、奥林匹斯竞技场的杯赛等全部迷你游戏,就会在结局画面后出现隐藏动画,这似乎预示着《王国之心》将要推出续篇……

文、责编/PERFECT、宇部

101只斑点狗

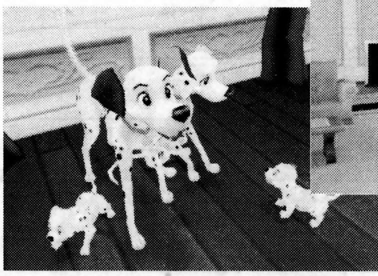
挑战耐心的地毯式搜索!

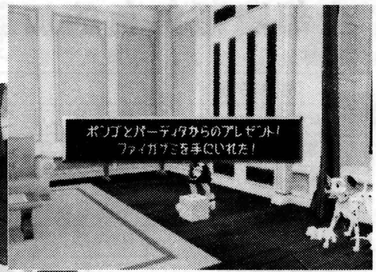
在游戏世界中藏匿着99只斑点狗,它们分布在世界各处的宝箱里(一个宝箱3只小狗,共记33个宝箱),找到它们后返回**トラヴァーズタウン**2番街的斑点狗的家(子犬**たちの**家),可以领取各种奖赏。笔者将在下面的表格里介绍全部斑点狗的藏匿地点,请读者根据下表中的地点仔细寻找。

寻找斑点狗所得的赠品

找到狗的数量	可以获得的道具
10只以上	ケアルガグミ
20只以上	ファイガグミ
30只以上	サンダラグミ
40只以上	ミスリルのかけら
50只以上	ミストリル
60只以上	ラストエリクサー
70只以上	オリハルコン
80只以上	アルテマグミ
90只以上	リボン

↓寻找斑点狗的隐藏情节关系着隐藏ENDING画面的出现!





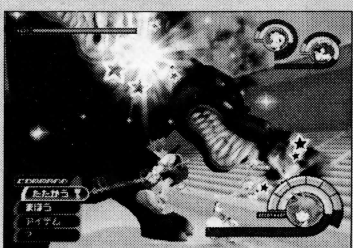
↑别忘了返回斑点狗的家领取礼物!看!就是这里了!

番号	藏匿场所	番号	藏匿场所
子犬1~3	**トラヴァースタウン**:不思议な馆	子犬52~54	**アグラバー**:魔法の洞窟·宝物库
子犬4~6	**トラヴァースタウン**:2番街	子犬55~57	**モンストロ**:腹部3
子犬7~9	**トラヴァースタウン**:**アクセサリーショップ**	子犬58~60	**ワンダーランド**:**ハートの**女王**の**城
子犬10~12	**トラヴァースタウン**:隐された水路	子犬61~63	**ホロウバスティオン**:虚**ろなる**城·大广间
子犬13~15	**ワンダーランド**:**ハートの**女王**の**城	子犬64~66	**ハロウィンタウン**:集合墓地
子犬16~18	**ワンダーランド**:**ハスの**森	子犬67~69	**ハロウィンタウン**:**ギロチン**广场
子犬19~21	**ワンダーランド**:**ティーパーティー**会场	子犬70~72	**ハロウィンタウン**:**ギロチン**广场
子犬22~24	**オリンパスコロシアム**:**コロシアム**前	子犬73~75	**モンストロ**:口
子犬25~27	**ディープジャングル**:**カバの**沼	子犬76~78	**モンストロ**:腹部3
子犬28~30	**ディープジャングル**:入り口	子犬79~81	**モンストロ**:腹部5
子犬31~33	**ディープジャングル**:奥地の大树	子犬82~84	**ネバーランド**:海贼船·船仓
子犬34~36	**ディープジャングル**:**キャンプ**	子犬85~87	**ネバーランド**:海贼船·船仓
子犬37~39	**アグラバー**:**アラジンの**家	子犬88~90	**ネバーランド**:海贼船·船长室
子犬40~42	**ハロウィンタウン**:吊り桥	子犬91~93	**ホロウバスティオン**:逆巻
子犬43~45	**ネバーランド**:时计台	子犬94~96	**ホロウバスティオン**:大纹壁
子犬46~48	**アグラバー**:王宫前	子犬97~99	**ホロウバスティオン**:虚**ろなる**城·高楼
子犬49~51	**アグラバー**:魔法の洞窟·入り口	——	——

最后的"哈迪斯杯"

奥林匹斯竞技场的最后挑战来临!

主人公索拉在奥林匹斯竞技场(**オリンポスコロシアム**)的前三项杯赛中夺冠,解开锁孔封印,而后在游戏后期返回这里,与菲尔(**フィル**)谈话会出现第4项杯赛——哈迪斯杯(**ハデスカップ**)。如果参加哈迪斯杯,经过连续49战才能够夺冠,其中包括与斯考尔、克劳德的战斗、与冥界看门犬和与哈迪斯的战斗(斯考尔和克劳德将合力挑战索拉)。夺冠的过程中,索拉一行可以得到一些魔法和终极装备作为奖赏!



←在哈迪斯杯中,许多强大的敌人将再次登场,比如左图中的冥界看门犬。



←索拉如愿捧杯后,哈迪斯的悲惨境遇可见一斑。

钟楼的隐藏BOSS

发现方法与攻略要点揭晓

游戏进行到最后阶段,返回**ネバーランド**的船室,将小飞侠彼特(**ピーターパン**)换为伙伴后,与小精灵丁克(**ティンク**)交谈会出现是否前往钟楼的选项。如果选择前往钟楼就会发现隐藏BOSS。它的飞行速度很快,而且玩家要根据其身体下方的光球的颜色选择攻击方式。光球呈红色时,必须要用火炎魔法攻击;光球呈黄色时,必须要用闪电魔法攻击;光球呈蓝色时,必须要用冰冻魔法攻击;光球呈白色时,必须要用物理攻击。

此外还要特别留意它的死亡宣告魔法,倒计时一旦为零,我方队员便会强制死亡。因此在中招后,一定要对着钟楼使用时间暂停魔法,延缓死亡宣告的时间。

合成物品的合成条件与作用全公开

合成屋（**アクセサリー**）位于（**トラヴァースタウン**）1番街，只要完成阿拉丁的世界，返回合成屋，开启一层的绿色**トリニティ**就可以在二层合成物品了。下面将公开合成24种物品的所需材料以及合成物品的作用。

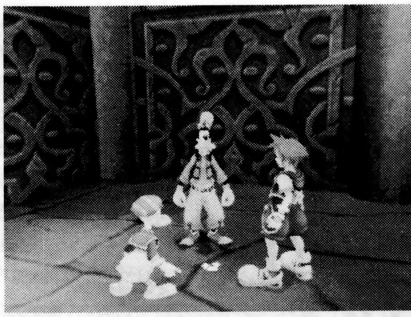
附录：100エーカー森林

在**トラヴァーズタウン**的不思议馆中那本残缺不全的书，只要在世界各地收集书中脱落的书页，并完成书中的事件，就可以恢复原貌并得到道具。只不过书中的事件是个迷你游戏，可能有些棘手……

合成物品名称	必要素材的种类及数量	备　考
コテーヅ	うるおいのかけら×2、燃え上がるかけら×3	全员HP、MP完全回复
エリクサー	燃え上がるかけら×2、冻てつくかけら×2、とどろくかけら×2、ミスリルのかけら×4	1人HP、MP完全回复
エナジーバングル	カのかけら×2、冻てつくかけら×1	HP+3、防+1
バワーチエーン	斗气のかけら×2、カのかけら×2	攻+2
エンジニアピアス	斗气のかけら×2、とどろくかけら×1	MP+3、防+1
ダークリング	透きとおるかけら×2、うるおいのかけら×1、ミスリルのかけら×2	防+3、暗系攻击伤害减少20%
メガポーション	燃え上がる魔石×1、冻てつく魔石×1、とどろく魔石×1、ミスリルのかけら×2	全员HP30回复
APアツプ	斗气のかけら×3、斗气の魔石×2、ミスリル×3	1人AP最大值增加1
エンジエルバングル	斗气のかけら×3、カのかけら×3、うるおいの魔石×3	HP+6、防+2
マジツクブレス	燃え上がるかけら×3、冻てつくかけら×3、とどろくかけら×3、ミスリル×2	MP+1、魔法攻击力上升
バスターチエーン	カのかけら×3、カの魔石×1、透きとおる魔石×1	攻+3、防+1
マスターピアス	透きとおるかけら×3、透きとおる魔石×2、斗气の魔石×2	AP+4、防+2
メガエーテル	燃え上がる魔石×3、冻てつく魔石×3、とどろく魔石×3、うるおいのかけら×5、うるおいの结晶×1	全员MP少量回复
ガードアツプ	透きとおるかけら×5、透きとおる魔石×3、透きとおる结晶×1、满たされるのずく×1	1人的防御力最大值加1
ガイアバングル	カのかけら×5、力の魔石×3、うるおいの结晶×1	HP+9、防+3
ルーンブレス	燃え上がる魔石×2、冻でつく魔石×2、とどろく魔石×2、ミスリル×3	MP+1、防+1魔法攻击力上升
セイヴザハート	斗气のかけら×3、カのかけら×3、みなぎる结晶×1	HP+3、防+4暗系攻击的伤害减少20%
スリースターズ	燃え上がるかけら×3、冻でつくかけら×3、とどろくかけら×3、オリハルコン×1、きらめく结晶×1	防+3、炎冰雷攻击的伤害减少20%
ラストエリクサー	うるおいのかけら×5、うるおいの魔石×3、うるおいの结晶×1、きらめく结晶×1、吹き荒れるカゼ×2	全员HP、MP完全回复
バワーアツプ	カのかけら×5、カの魔石×3、みなぎる结晶×1、满たされるしずく×1、オリハルコン×2	1人的攻击力最大值加1
ブレイブチエーン	斗气のかけら×5、斗气の魔石×3、透きとおる结晶×1	攻+4、防守+2
フォースブレス	きらめく结晶×2、满たされるしずく×1、オリハルコン×3、吹き荒れるカゼ×1	不明
クリスタルクラウン	透きとおる结晶×3、みなぎる结晶×3、きらめく结晶×3、うるおいの结晶×3	HP+6、MP+1、AP+3、攻+2、防+2、魔法攻击力上升
リボン	燃え上がる魔石×5、冻てつく魔石×5、とどろく魔石×5、うるおいの魔石×5、吹き荒れるカゼ×3	防+3、物理攻击的伤害减少20%

神秘トリニティ

所谓"**トリニティ**"，就是指散落在世界各地的一种有三颗心的标志，共分为红、黄、蓝、绿、白5种颜色。只有当主人公索拉与唐纳德（**ドナルド**）、古菲（**グーフィー**）在一起，调查地面上的**トリニティ**标志才能启动机关。不过在游戏初期，索拉并不能启动所有颜色的**トリニティ**，必须根据情节的推进获得该能力后才能开启相应颜色的**トリニティ**（具体请见本期攻略人行道中《王国之心》流程攻略）。因此玩家可以待修得开启所有颜色的**トリニティ**的能力后返回以前的世界，寻找先前无法启动的**トリニティ**。开启不同颜色的**トリニティ**，能够获得出现宝箱、破坏障碍物等不同效果。下表将公开全部**トリニティ**的所在区域。





←↑找到并启动所有的トリニティ同样关系着隐藏结局的出现……

全部5种颜色的トリニティ的所在区域		
トラヴァーズタウン·1番街酒场附近	ホロウバスティオン·大纹壁	トラヴァーズタウン·不思议な馆
トラヴァーズタウン·1番街世界の扉附近	トラヴァーズタウン·1番街路地里の壁	オリンポスコロシアム·ロビー
トラヴァーズタウン·3番街喷水里	トラヴァーズタウン·2番街·屋顶	アグラバー·魔法の洞窟·广间
トラヴァーズタウン·3番街·不思议の馆	トラヴァーズタウン·2番街·水路	ネバーランド·船仓
ワンダーランド·ハスの森	アグラバー·魔法の洞窟宝物库	トラヴァーズタウン·地下洞窟
ワンダーランド·ハスの森	ハロウインタウン·ブギーの屋敷（任务完成后便无法得到）	ワンダーランド·ハスの森
オリンポスコロシアム·广场	ホロウバスティオン·エントランスホール	オリンポスコロシアム·广场
オリンポスコロシアム·广场	トラヴァーズタウン·アイテムショップ	ディープジャングル·こころの洞窟
ディープジャングル·奥地の大树	ワンダーランド·ウサギの穴	アグラバー·魔法の洞窟·入り口
ディープジャングル·キャンプ	ワンダーランド·不思议な部屋	モンストロ·腹部6
アグラバー·バザール	オリンポスコロシアム·广场	アトランティカ·トリトン宫殿
アグラバー·魔法の洞窟·沉默の间	ディープジャングル·最上层	ハロウインタウン·月の见える丘
モンストロ·口	アグラバー·物置部屋	ネバーランド·甲板
モンストロ·のど	モンストロ·口	ホロウバスティオン·最初与リク见面的场所
モンストロ·腹部5	ネバーランド·船室	——
ホロウバスティオン·地下牢	ホロウバスティオン·书库	——

GAMEBOYADVANCE

龙战士 Ⅱ ~使命之子~

了解攻关难点,立于战斗的不败之地!!
达人经验完璧托出,合成心法彻底大公开!!

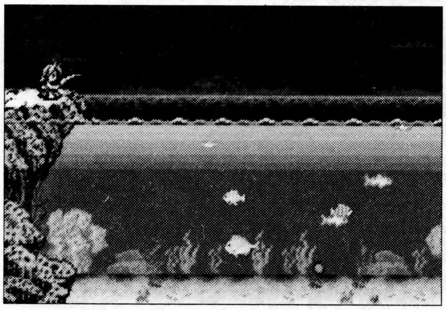
GBA	厂商:CAPCOM		发售日:2002.3.21
	类型:RPG	价格:4800 日元	其他:——

游戏中每个角色除了拥有地图特技外还有战斗特技（战斗指令中的第二项）,不同的角色指令各不相同,比如龙的战斗特技是气合,斯坦的特技是装死等等。前作的队形在本作中也加以进化,不同的队形排列会影响队伍的战斗力。此外,队伍中只能同时有四名同伴,更换成员需要在各地的龙神像处。不在队伍中的角色不会获得经验。

攻略要点解说

1. 世界各地的龙神像处不但可以记录,而且可以用来更换队伍成员,教堂中则是记录、解毒、复活的场所。

2. 在宝箱里或者打倒怪物后有可能会得到金币(**コイソ**)作为战利品,在音乐城或者大贤树附近的钓鱼场用金币作为鱼饵就会引来一代《龙



之战士》里出现过的贪财人鱼商人马尼罗,会出售各种珍贵的状态防御戒指,不过你可要准备足够的钱,否则……

3. 塔贝塔加入后,利用其特技变成大青蛙可进入魔女の塔西方的湖中,再向下走就会进入瀑布中隐藏的山洞,里面住着一位龙族老人,会传授给龙三种龙变身能力。

4. 在盗人之墓东面的沙漠里,仔细察看可以发现一个圆形的地点,这里就是一代中的大魔法师蒂丝的家,但蒂丝却不在这里,据守护的精灵说她在某个魔法有关系的地方修行……其实就是在莫多镇(**モト**)的魔法学校二楼(难道是在补课?笑),与她对话后她就会加入。一出场就有 LV35,能力暴强,有了她妮娜就可以下岗了(笑)。

5. 卡贝达村(**カペタン**)有三位风格不同工匠,分别擅长普通房屋、高脚木屋和阿拉伯风格的房屋。只能请一位去建设共同体,在共同体达到一定规模后会有特殊建筑:擅长普通房屋的会一楼开餐厅,擅长高脚木屋的工匠会开游戏店,擅长阿拉伯风格的工匠会开酒吧。

餐厅:在这里可以调和不同道具做出食品,能得到一些特殊道具。

游戏店:可以玩"抓娃娃机",如果能成功抓住一件道具便可以得到那件道具。不过玩游戏是需要代币(**メダル**)的,可以在迷宫的宝箱中或者翻柜子得到。

酒吧:在这里可以得到一些游戏方面的有趣资料,比如游戏时间、逃跑次数、遇敌次数等。

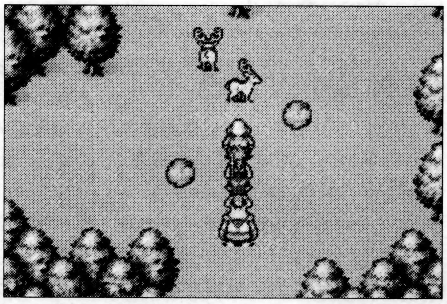
6. 一代角色在本作中也有出现,在温迪亚城(**ウインディア**)上方偏左有座孤岛,上面隐居的人就是一代中的森林战士基力亚姆和盗贼丹克。

7. 钓鱼、打猎等特技在本作中大大强化了,作为单独的迷你游戏也是十分有趣的。地图上海边有跳动的鱼的地点就可以钓鱼,有的地点还有可能会钓到宝箱。钓鱼时主角龙必须在饰品中装备上鱼杆和鱼饵,但鱼杆是不能买到的,只能在各处寻找。打猎则是在地图上一丛微微晃动的草,需要把博修和琳璞排在队头使用其特技,而其他人与猎物接触就会进入战斗。

8. 在寻找草人的情节捕捉**ウパルパ**时如果第一次选择放生的话会得到龙的专用武器,所以可以捕捉两次(在猎人集落后森林里摘阿鲁果实时可要多摘几个)。

9. 一代中曾经出现的铁匠都市刚茨村(**ガンツ**)在音乐城的南方,里面卖有相当不错的武器和防具,在拥护鲸鱼后不妨先去看看。游戏后期拥有召唤大鸟的能力后在世界东南方的一个小岛上能找到个武器屋,,里面卖的是非常高级的武器和防具,当然价钱也相当的贵了。

10. 在各地的钓鱼场所的宝箱里可以找到龙的强力装备,而在最终迷宫无限之塔的底层里有龙的究极装备,共四件,一定要得到。



文/使命の子 罗剑锋 责编/PERFECT

合体系统解说

将前作丹克合体技发扬光大,便形成了本作中十分独特的合体系统。角色们可以和世界各地的六位使者三位一体后提升能力,对于攻关很有帮助。六位使者(**シャーマン**)所在地分别是:火之使者**サナモ**在卡贝达村;水之使者**セソ**在魔女之塔(打败魔女后);风之使者**スプーナ**在天气之塔;土之使者**ソロ**要先在那门达寺庙扔香火钱二十次以上,也就是说捐献 2000 大元,在打过大教会之后她就会出现在法玛村(**ファマ**)兰多家后院;圣之使者**セイニィ**在打过大教会后的班多欧教会(**バンドオ**)地下通道中;魔之使者**ツン**在无限之塔龙右爪的门户。

合体要在共同体的合体实验室中进行,与老婆婆对话后菜单里的 4 个选项分别是:A. 选择要合体的角色、使者进行实验;B. 自动合体;C. 解除合体;D. 退出。

选定一个或两个使者后就可以开始合体实验,合体的结果有四种:
1. 合体失败,使者与角色无法融合;
2. 一般合体,角色无明显变化,角色的一项能力提升,在自动合体中记录为白色;
3. 一般合体,角色的衣着颜色变化,角色的两项能力提升,在自动合体中记录为绿色;
4. 究极合体,角色外形变化,同时多项能力数值提升,在自动合体中记录为红色;

实验成功的合体都会被记录在"自动合体"的选项里,以后就可以直接选择合体了。还要注意的是合体后的角色在战斗中处于濒死或者死亡状态时会自动解除合体,要想再次合体必须回合体屋再重复一次。另外由于究极合体后角色的外形改变,所以有些角色的个人特技(如斯坦的伸长手臂抓木桩)就不能用了。

各角色的究极合体表

角色名	合体使者
龙(**リュウ**)	不会合体
妮娜(**ニーナ**)	**スプーナ+セイニィ**
博修(**ボッシュ**)	**セイニィ+ツン**
兰多(**ランド**)	**ソロ+セイニィ、サナモ+ソロ、ソロ+セソ**
琳璞(**リンプー**)	**ツン、セソ+ツン**
斯坦(**ステン**)	**サナモ+スプーナ**
塔贝塔(**タペタ**)	**スプーナ+セイニィ、セソ+セイニィ**
阿斯帕(**アスパー**)	**セソ、セソ+サナモ**外的任何人
蒂丝(**ディース**)	不会合体

GAMEBOYADVANCE

特鲁内克大冒险 2 ADVANCE

秘传偷盗法与挑战超级怪兽屋的技巧曝光!!
黑耀骑士为我们揭开迷宫世界的最大奥义!!

GBA	厂商:CHUNSOFT		发售日:2001.12.20
	类型:A RPG	价格:4800 日元	其他:——

作为 CHUNSOFT 的会心大作,"特"在 2001 年末的圣诞商战中仅有十余万的销量,看来取向上还是倾向于核心玩家,一般的 Light User 较难以接受。不过一旦投入其中的乐趣是不容置疑的,在迷宫中独自冒险与凶恶的怪物搏斗,收集各式各样的强力道具,成长与未知的探索令时间不知不觉地就从身边溜走了!

文/黑耀の骑士 罗剑锋 责编/PERFECT

秘传偷盗心法

偷盗是不思议迷宫的又一特色,冒险の记录中也会记录偷盗的成功次数。基本的方法与前几期西林的攻略一样,用镐头挖通路,用大部屋之卷物,吃**ルーラ**草等等,这里再介绍三种笔者自行研究的方法。

第一种方法是利用**とうぞくの**壶(盗贼之壶)。在商店里面对想要的道具,使用一下盗贼之壶,道具就会乖乖地被收进去,而老板还毫无知觉,偷完后出门他还会乐呵呵地欢迎你再来。偷到盗贼之壶里的道具可以把壶投出打碎取出,或者使用吸出卷物(**すいだしの**卷物)吸出来。此法的缺点是不能偷壶,优点就是绝对的安全,所以在迷宫中看到盗贼之壶时千万不要放过。

第二种方法是利用**ひきよせの**卷物。此卷物的作用是把本层迷宫中所有道具集中到自己身边,对商店里的道具也同样有效,因此……大家明白了吧?不过注意最好是在楼梯口使用,因为一旦阅读此卷物后就立刻成为偷盗状态,会面临追杀。建议先在商店里看好要的道具,楼梯口阅读卷物后拣起来立即下楼。



第三种方法与其说是"偷盗"不如说是"打劫"或"谋财害命"更加恰当,就是直接杀死店老板(冒险の记录中还专门有这个称号)!!要注意的是店老板非常的强,攻防数值都很高,HP 在 500 左右,会两回行动,一般来说只有剑盾的强度达到七八十时才有可能和店老板抗衡,而且武器最好合成出必中等特殊能力,盾合成出反弹见切等能力。HP 不足实力不强时勿用此法,否则后果自负(笑)。

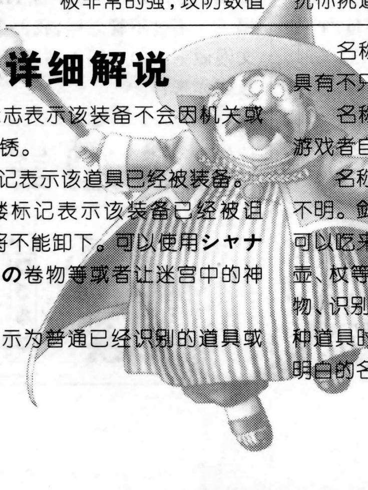


先用道具(比如箭,杖,某些草)打一下店主,他就会向你靠近,用各种手段把他杀掉就 OK 了。如果你的实力不是很强也有办法能打死店主,只要对店主使用变化之杖(**へんげの**杖)就可把他变成其它较弱的怪物,这样就能轻松地击败店主了(他虽然很强但胜利后 EXP 只有 1……)。打倒店老板后还要面对闻讯赶来的众多店主同行的追杀(正义的妖怪们,呵呵),能否逃出他们的手掌就看你的了,其实如果你能干掉店主就完全可以在窄道处用同样的方法把他们一一解决,杀!杀!!

这种强盗的做法是笔者最爱用也最常用的方法(笔者的剑盾都到了 99),简单易行不需要什么特殊条件而且光明正大(?),真的是很爽呢,哈哈,这才是挑战自我的究极偷盗大法啊!

再补充一点:进商店时最好先随便拣一样道具,让店主替你把守住大门,以免怪物闯进来骚扰你挑道具的心情。

道具详细解说



名称后有★标志表示该装备不会因机关或敌人特殊攻击而生锈。

名称前有 E 标记表示该道具已经被装备。

名称前有骷髅标记表示该装备已经被诅咒,如果装备的话将不能卸下。可以使用**シャナクの**卷物、**メッキの**卷物等或者让迷宫中的神父解除诅咒。

名称为白色表示为普通已经识别的道具或者装备。

名称为蓝色表示该装备已经被合成,并且具有不只一种特殊能力,可以选择"说明"查看。

名称为绿色表示该道具未识别,但已经由游戏者自己命名。

名称为黄色表示该道具没有经过识别,能力不明。剑盾之类可以直接装备来识别,草类道具可以吃来识别,卷物可以阅读来识别。而其它的壶、杖等需要用特殊的方法识别,比如用识别卷物、识别指轮,或者看使用现象等。当确定是某种道具时就可以用"名前"指令改成能自己能看明白的名称,免得以后再捡到时重新识别。



挑战极限不言败!!超级怪兽屋攻略法

怪物屋是不思议迷宫的一大特色,本作中的怪物们系出勇者名门,实力可要比西林中的强多了,怪物屋也是尤其的可怕。对付迷宫初期普通的小房间怪物屋可以参照西林中的攻略法,使用**イオの**卷物或者在窄道处一夫挡关万夫莫开。但有时还会遇到一种超级怪物屋,整个迷宫只有一个大房间,而这个房间就是怪物屋!!这时所有的强力怪物都会疯狂地向特鲁内克冲来,一两个**イオの**卷物根本不能把它们杀死,而且由于没有地形的掩护使得打起来极为困难,实力不足稍有不慎就会尸骨无存。对付这种超级怪物屋已经不能使用普通的攻略法了:

1. 如果有圣域之卷物,马上毫不犹豫地放在地上并站在上面,这样就不会受到怪物的直接攻击,可以耐心地等它们过来逐个消灭。
2. 使用**ルカナンの**卷物所有怪物防御力减半,可以较轻松地干掉敌人。
3. 使用**はりつけの**卷物束缚住所有怪物,然后悠闲地拣道具再下楼梯。
4. 没有以上道具只好逃跑了,保持镇静查看地图确认楼梯的位置,可以使用身代**わりの**杖把怪物变成假神父,趁其它怪物对其群殴时加速向楼梯冲刺。
5. 连身代**わりの**杖也没有,那就做好牺牲的准备吧,如果有仓库之壶就抓紧时间把好装备好道具送回仓库。对了,带**リレミトの**卷物了吗?什么?!也是没有,那么……为你默哀三分钟(笑)。

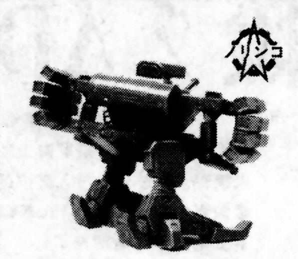


讲究技巧才能生存!!

地狱难度的任务、上级者向的“趣味”机体……
MISSION COMPLE? ……在梦中。
前方视线模糊。ZOOM IN,有人在招手
孤助的我拼命奔跑,想要追上他……
天亮了,我从梦魇中回过神儿
脑子里隐隐作痛,那是昨日试行错误的战术
索然的重复,磨灭了曾经闪光的信念
你将弃我而去? 我不知还能坚持多久……

转折

强极的“GOOGLE”,把我带到日本 GG 同人站
没错,是它!——“第 501 机动对战车中队”
我毫不犹豫地参入——与达人探讨是有趣的
中文、英文、日文、URL 贴图 …… 一起上!
过去的 LOG,我看到前辈的血 & 汗 & 泪
今日的 BBS,有战友对我的帮助和鼓励……
我离终点越来越近
2002.4.12.21:30 —— 冲线



13 式装甲步行车

责编 鬥戰勝 13

K & 6 @ NsHy ⋆ $ MPv @ E

↑“501 中队”唯一的一张图,竟是“北方(兵工)13 式普及促进委员会”诸山下吕会长制作的模型……版权第一。

写在前面

从本篇“游戏同人”的企划确立之日算起,数天之内,天语即联系到不少有志于 GAME 同人事业、意欲深入挖掘游戏魅力的人士。其中,有些是老朋友了,有些则是新朋友,大家无怨无悔地为那片土地耕耘着,令天语非常感动,并感到汗颜。

玩家为着一个游戏(或一个系列)而聚首,彼此未曾谋面却又那么熟悉。

这就是 GAME 的魅力。

之前天语并不知道国内有如此之多同人网站。希望更多的游戏同人组织能与天语联系,推动中国 TV GAME 进步。

●与日本玩家进行“国际交流”,说实话简直就和“做梦”没什么分别。
●最正规的网站、最高水平的玩家、最丰富的资料、最多采的活动。
以上,相对于国内同人站,文中会提供一些参考。在此,编者特别感谢 GAME ARTS《武装雄狮》Kurz 大尉(くるつさん) & 椿三十郎さん……

クリア戦果

レギュレーション	シーン	難易度	機体	OW	OP1	OP2
裏地獄9式素　僚機全機生存	裏	地獄	9式	無	無	無
裏地獄16式素　僚機全機生存	裏	地獄	16式	無	無	無
裏地獄16式素	裏	地獄	16式	無	無	無
裏地獄9式素	裏	地獄	9式	無	無	無
裏地獄ヤクト素	裏	地獄	ヤクト	無	無	無
裏地獄13式素	裏	地獄	13式	無	無	無

网络的恩赐

GAME 同人站的存在之所以必要的理由

街头霸王中文网
www.sftchina.com

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

做这个站是在 2001 年 7 月份,当时力奇给我看了他们上海的《SF·3RD》比赛录像,感觉水平很高,以前还真不知道外地玩家是怎样的水平。后来又看到一篇美国街霸高手讲述他日本之旅的文章(当然他是惨败而归的),里面特别提到:“在日本,玩家的交流非常方便,全国的高手之间都不过是 1 个小时新干线的距离,而你如果不对这些超难度技巧烂熟于心,可能连坐在你旁边的那人都打不过”。

这段话对我的触动非常大,中国玩家最缺乏的也许就是交流了,街机厅被“光荣消灭”,大家躲在家里玩着水货主机,偶尔有三五好友相聚,所谓“高手”也不过是在这种小圈子里吹起来的,不过如此。而缺乏交流就不能进步,与日本的强者赛、美国的 B 系列等比赛相比,汗颜到极点。

我是从街霸一代就开始玩的,到现在,街霸也是我最喜欢和最常玩的游戏,2001 年初买 DC 就是为了玩《SF·3RD》。在网上搜寻良久,KOF 的站遍地都是,却找不到一个象样的中文街霸网站(外国正相反,街霸超红,KOF 很少),当时就动了“自己做一个”的念头。之前我做了 4 年多的赤色要塞,也是一个 TVGAME 站,算是有点经验。就把这个想法和力奇说了一下,他当然是绝对赞成的(这厮 3RD 水平很高)。于是就让他写一些 3RD 的心得、经验,我开始动手制作网站,名字很好取,中文的街头霸王专题站嘛……几天之后,街头霸王中文网就在十几篇技术文章的基础上诞生……(笑)

原本做这个站就是因为对街霸的喜爱,没想到后来反应很好,“一堆”街霸爱好者浮出水面,这的确是对我很大的安慰和鼓励。于是就开始充实内容,搜集各种资料来满足大家的要求,而上海的红发二阶、LA 的 TONY 等都给予街霸中文网很大的帮助,在他们的帮助下,我开始提供连续技及各大比赛的录像下载,可以说街霸中文网是通过提供录像而迈上一个新台阶的,毕竟录像比静态的文字和图片直观得多,而且对街霸爱好者来说,能看到国外高水平的比赛录像的确对水平提高有很大的帮助。到了十月份,我又申请了国际域名 www.sftchina.com,很多朋友问我,街霸中文网的国际域名“WWW.SFTCHINA.COM”中为什么不是 SF 而是 SFT? 很简单,字母“T”是 TRUE 的意思:),也就是是 TRUE SF FANS。

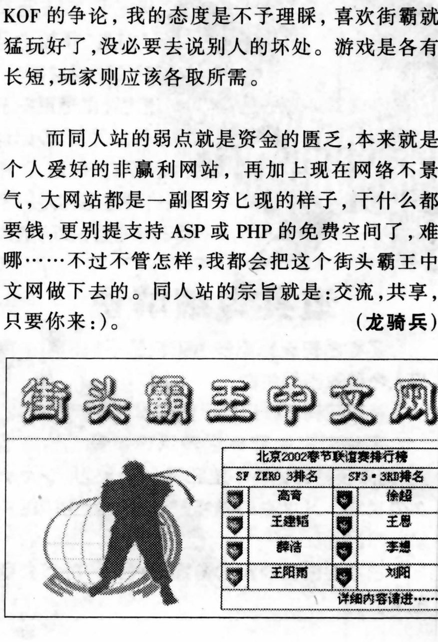
之后当然是在坎坷中发展了,个人嘛,又没有财阀支持,连空间都是到处东挪西借,不过既然做了 4 年的赤色要塞,这点困难还难不住我:)。但经历了几次打击和危机之后,也意识到必须使用稳定的商业空间(租服务器还是个梦),最近在筹钱中。

街霸中文网应该属于地地道道的同人站,特点就是“爱好者之间的交流”。中国地域广阔,人均收入又不高,互联网应该是目前最经济的交流渠道了,天南地北的朋友可以共享咨讯,而与官方站相比,同人站的优势在于面向对象很固定,可以充分发掘一个游戏深层次的内涵,毕竟“好游戏要在玩家手中才能发光”。而且大家除了在游戏技巧上互相交流外,也可以认识许多志同道合的朋友。

街霸中文网的内容不光是 SF 系列,也有 VF、TK 系列,一般来说,只要是严谨的格斗游戏,我都会制作相关的内容。而对于一些类似 SF 与 KOF 的争论,我的态度是不予理睬,喜欢街霸就猛玩好了,没必要去说别人的坏处。游戏是各有长短,玩家则应该各取所需。

而同人站的弱点就是资金的匮乏,本来就是个人爱好的非赢利网站,再加上现在网络不景气,大网站都是一副图穷匕现的样子,干什么都要钱,更别提支持 ASP 或 PHP 的免费空间了,难哪……不过不管怎样,我都会把这个街头霸王中文网做下去的。同人站的宗旨就是:交流,共享,只要你来:)。

(龙骑兵)



存在即是理由

这里先说说编者在日本网站上的经历。

由于在GGB(武装雄狮·激战篇)的攻关过程中遇到极大障碍,天语在心理上承受的压力已经达到了极限。这时作为一名玩家,摆在天语面前的只有两条路——1、找一个借口放弃游戏、放弃挑战。2、无论如何也要战斗到底。

GGB这款游戏是麻辣的。它的难度不是表现在你用心游戏之后再得出结论,而是在你刚一开始玩时就会感到严重力不从心。

因此天语先通过GOOGLE搜索到了日版GGB金手指,这样就可以避免将挑战高难度版面的时间浪费在收集OPTIONBOX上——然而即便这样,相当长的一段时间内天语仍感到无所适从。因为受到的挫折实在太大,游戏进程几乎停滞。

天语以前也听说过"同人",但并不明其内涵。印象中的"同人"应是志同道合的玩家,而一本"同人刊物"的销量可能只有两本——大概是这样吧?

正所谓"爱之愈深,受到的伤害愈深"。如果只能选择一款游戏,天语还是会选择GGB——人有时就这样儿!!!有STG和RAC的经验,天语自认为反射神经并不比别人差。听一个看过日本GG2战斗录像的朋友HANSIR说,"他们的武器切换速度快得无法想像,准星移动的准确度非常高。野人……"。就这么一句话,竟让天语晚上没睡着觉,真的,激动得不得了——这个信息太重要了!自己切换武器的速度是不是还不够快?索敌瞄准的本领是不是还不过硬?……

读者可知天语正处于一种怎样的状态。虽然明知GGB与GG2的思路完全不同,

但濒临绝望的人总是极渴望获得帮助。

尴尬?

制作同人网站、组织游戏比赛、推广某个游戏……说实话,做这些事儿一是需要"相当的勇气",二来确实是"不容易"(经验不足且预想以外问题多)。咱们国内的几个同人站天语并未深入研究,反正就连日本的"武装雄狮骑士团"也正在改版中,因为得适应新形势。当天语打开经由两个不同组织的"彩京中国"同人站合并而成的"STG专业射击网",还是遇到了"尴尬"——版主人手招募中、栏目建设中……

其实不是我们没有想像力。但真要想把网站建设好的确也受制于时间或其他因素。如上,既然改名为"射击专业",则彩京以外的也要涉及,势必更加紧张,如何协调就是大家要面对的问题了。

"发昏当不了死",于是也就有了这篇文章……幸运的,著名撰稿人SILENCE以个人之力终于促成北京VF4大赛,并得到北京广大VF迷友的响应,而上海小熊宝宝(VF版主)和PACO高打也到场祝兴,令天语感动不已……

游戏同人站的几个特征

当时的感觉是自己永远达不到日本人的水平,大概是因为缺乏和高手的沟通以及资料方面的问题吧。当时真的很想放弃游戏(甚至在电软上流露出这种想法),但骨子里仅存的那一点点"我不是菜鸟"的信念,使得我继续用GOOGLE展开搜索……

无数次重新确立关键词,天语终于从11个备选站中发现了经GA认证的日本唯一之GUNGRIFFON专题站——这正是当年参加过官方和FAMITSU比赛的高手提到的站啊!

剩下的事就算不细说,读者也能猜得出天语爆走后的感觉(笑)。将网址收进收藏夹、心情激动地参入讨论……

就以此站为例,我们看看专题站都为执着的玩家带来了什么?(**注:仅就游戏和动漫而言,日本有无数同人站和个人主页**)。

●"GUNGRIFFON骑士团"最重要的版面是BBS区。注意,由于是1998年建站,所以过去的贴子一律经过认真整理,并以压缩PACK的形式供玩家下载,便于OFFLINE学习。

●把日本国内一切与GUNGRIFFON有联系的网站做成链接,供玩家参考。比如,某个专业画家,为GG某个机体画了几幅素描,则这个画家的主页一定会收进来。再比如,某个爱好者(其实也是组织)将GUNGRIFFON写成几章同人小说,则其主页也会收录。

●将GG全系列游戏进行细致入微的分类整理,从游戏介绍到评论,从最爱机体投票再到游戏公司简介……特别的,深层次内容如成绩整理、高手二三言、世界观理解等,GG本家"骑士团"下设"GG遭难者协会"、"战史研究会"等十余个分舵。(不在同一站内)

●攻略部分,对GG来说不是主力。但一旦攻略出现,必是以5秒为时间间隔的超级SCORE ATTACK攻略,其形式自不同于RPG一类。攻略在"武装雄狮"中至多算是参考。你腕力不到,再怎么看攻略也是白搭。

●"战技研"分舵,收藏大量高手作战录像带资料。仅就GG而言,这是最有价值的东西了。天语刚到BBS上发言时,求胜心切,想走近路要求战友把资料压成rm或wmv,斗13好下载啊?结果KURZ帅说,战技研的人不同意,许多朋友也建议我从LOG(日志,即BBS讨论贴)中学习。但他们同意我把地址和邮费送上,然后把录像带资料寄给我……他们对中国玩家特别热心(外人部队预想以外?),我也很受感动。同人嘛!(笑)

●课外活动多彩。其经常举办聚会,带上迷友最新录制的作战资料,来到东京某酒馆,几十个人边欣赏录像边畅饮边研究战术……

●"GG骑士团"成员在600人以下。这个数量是比较合适的,人数不可能也不应该太多。

●对于GG FANS来说,每天去属于自己的网页上看一看或谈一谈已是日常生活必不可少的一部分。

●成绩征集,我想这是任何一个有资格设立同人站的游戏所希望的。当然,根据游戏不同,若无成绩指标,必有其他评价方式。

●有关GUNGRIFFON的任何绝版同人书刊情报、攻略本情报、模型介绍,都有较详细回顾或订正……

●"骑士团"全是强人,水平普遍较高。他们甚至能左右厂家的行动,以致给攻略本挑错。

以上算是个缩影吧。同人网站应是玩家"将特定游戏玩到特定程度"之后而必然会出现的产物。像编者找到组织后,几天之内,GGB一鼓作气而"圆满"——我们是"英文国际交流"与"深层次问题探讨"……日本玩家还想看到中国优秀玩家的作战映像呢!

如果和天语个人看到过的国内一些GAME同人站相比,这个GG"骑士团"最独特之处在于它是经过GA认证的(半官方),虽然在性质上也是属于个人SITE,但不知各位想过没有——游戏制作人员来到网上参与玩家的讨论是个什么样子?好像GG就有。

还有,日本玩家的年龄层偏高,很多情况下天语明显地感受到游戏在日本的影响力是决定性的。这造成他们在讨论游戏时非常专业,绝不泛泛——虽然在BBS上大家海阔天空无所不聊,但那一定是和目标游戏挂上钩的内容,才有可能被提到。他们对于游戏的理解远远比我们要深刻,深刻得多。

不只是武装雄狮系列,相信其他游戏也一样。游戏在日本是一个非常重要的门类,说不清是技术的还是艺术的,总之非常重要。

其实说起来我国玩家接受游戏的时间已不算短,专谈游戏的网站也有很多。但要说到只谈一个游戏或是一个系列的,可就凤毛麟角了。造成这种情况的原因较多,但结果却导致我们与国外玩家的差距越来越大。

愿上帝保佑即将被游戏湮没的我们。

"给天师做的"

另一种存在方式——BBS

从一个比较成熟的VF4讨论区想到的……

上期杂志提到GGB时天语说出“我们是达人”这样的狂话——如果没有发烧的话，按说在街机厅泡过的人还不至于昏到如此地步吧！？印象中俺只对彩京二代的“GUNBIRD”说过“我是达人”啊？……(笑)

但玩GGB时确实也疯狂了一把。(读者：怎么又扯那儿去了，还没显摆够哪！……)

还得回到SILENCE举办的VF4比赛上。说句实在话，玩家玩游戏，图的不就是个乐呵儿么？干嘛还非得“上层次”不可呢？

通过这PS2版VF4比赛，在网络上天语认识了一些朋友，北京的鸣月HEAT给了我一个站，进去一看是VF4的，全是BBS。因为很难一下子递上话儿，所以当时并未太在意，就放进收藏夹儿了。(注：那时斗13的GGB刚刚“圆满”……心思还未转到VF来)

往后就应该是VF4比赛“斗战败和尚”铩羽而归了(爆笑)？赛后第二天，天语和仍滞留在北京的PACO展开QQ聊天。他说我过来一趟吧，DV摄录机里面有东西是给你的……我一听还没明白——啥东西啊？来得正好儿，头一次见面时本部JOE·HILL还不在，这回正好儿一块儿再切磋切磋……

见面后先看的就是摄像机里的资料，一看全是上海朋友在“卢工”(?)对局VF4的精彩录像。PACO一直把画面倒到VF3，原来是个影丸在不停的后滚翻……无限针鼠弹！？

想起来了！那不是当初天津的妖月读者在文章中提出的一个悬念么？后来天语糊里糊涂地将这问题一带而过，根本就没说清……想必后来一定是让街机高打笑话了，因此上海的朋友还特意把这个问题的答案给做成录像，拿给天语看个清楚(笑)……

感动。当时PACO一句话带过，天语却受到震动，这正是学艺不精的体现啊！

不过现在想得更远一些。看着画面上那不逊日本大须晶VS滩琉豪的AKIRA对局(？)，天语“爆汗中”……接着打开了PS2，PACO指点了新人JOE·HILL几招，有着深厚机厅底蕴的JOE非常开心。(注：天语只配在边儿上看，真的。JOE有意修行，加上天赋较好，PACO每发出一招我们从未见过的招式，JOE一点即透，立马就能使出，直喜得他哈哈大笑，拍手称妙……除AKIRA现学外，他更录下PACO使用其他角色的高招儿，以备将来所用，这小子！……天语很清楚，这种面对面交流的机会是极其难得的)

PACO仍然不急不慢地解释着画面，一边打，一边把VF4以致格斗深层次的东西给释放出来。这样的玩家天语倒从未见过——非常内敛，但极有内涵。他的寥寥数语给天语和JOE着实是上了一大课。真是胜读十年书啊！

后来在电脑前PACO问我，你知道上海的VF4 BBS吗？我说我知道小熊宝宝那个版面，北京玩家全在上面。他就把网址告我，但当他刚把“POPIRC”说出来，我一下子就想起来了——那不正是前几天HEAT给我的嘛！

在这个“卢工”高打聚集的站上，PACO打开几个贴子，让天语和JOE看了几段录像，继续用他那特有的不温不火的语气进行着解说……与其正相反，天语这边已经是“汗流浃背”了——VF4确实很深，从VF2起就已经很深了……

最后，JOE带着徒弟，与PACO一起去新东安SEGA店痛切街机去了。话别前，PACO跟我说，他有意在六月份和朋友在上海举办一次比赛。在此，天语唯有祝他借鉴此番SILENCE的经验，将比赛举办成功！

再往下？得了您嘞，那还用问嘛！——现在您读到的这几个字，就是我正在排版的！

天语发现，游戏这玩意许多东西都是相通的。这之前本来先是JOE给我上的课，我们在玩VF4的过程中，他通过KOF的亲身“求道”经历，让我明白了格斗游戏许多内在的道理。但他还一再希望能多打多学多交流。这次能和PACO、小熊宝宝学习，托的是北京VF4比赛之福，然而大家何时能再见面？却只是一个未知数……

回到网络。其实何止VF4的BBS——JOE本身也是国内若干重大KOF站的重要写手。

问题是，今后我们怎样发展提高、进步完善？大家在电新中看到的KOF连技那都是JOE打的，PACO手中DV摄录机里的影像也被压成rm置于同人站区之内。

可天语那个GGB之13式平樾GREECE表地狱又放到哪里去呢？(苦笑)

天语仰天追问一句：超越达人的斗神啊，您在哪里！？……(回音响彻云霄传遍天际)

除去在街机厅中摸爬滚打，一般的玩家还要强化各种方式的交流，其中一个方面就是要举办地区、全国以致世界范围的比赛。再有，就是影像资料的魅力，这是最直观最有效的提高途径。突破传统媒体限界的《电玩新势力》必将为此而努力，敬请各位期待！(注：本次北京VF4比赛的精彩对局，争取能上一部分，以飨读者)。

	主题	作者
	上海VF4卢工野试合HOT!!!	JaSoN
	本站提供最新日本VF4对战录像HOT!!! 1 2 3	JaSoN
	现在好像很懒惰	小晶VF
	我自己的最后一点vf3tb的心得[技术篇]	小晶VF

散兵游勇何处去？

李翊丰达人(LYF)现在在玩什么？

这部分甚至连“家”都没有的玩家，会快乐吗？

LYF，DC版梦美2K1凤凰。街机出身。现在DC版“飞空之舞 i”制霸中。凤凰诞生在即……



这是一款飞行模拟射击类游戏的顶级作品，操作性登峰造极，仿真程度也是所有同类型游戏当中最高的，并且将游戏与模拟形成了完美的结合，就像F355一样炉火纯青，独树一帜。

希望这篇攻略能帮助一些玩友脱离苦海(其实我也是前不久才从“地狱”里刚爬出来)，更希望那些因难度而放弃本作的朋友能重新回到战斗当中来，因为这确实是一款不可多得的作品。以下攻略主要针对网络对战的一对一模式，上级者向。

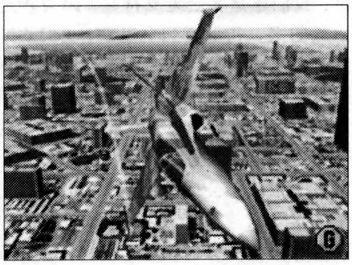
1. 用F－2，不装备任何导弹。

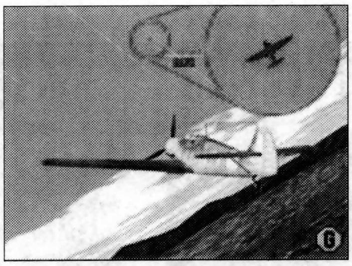
2. 将BLACK OVT/ RED OUT设定为ON，将摇杆设定为TIGHT。

3. 保持350kt的时速，向上空翻时要400kt以上。

F－2绝对是机动性最高的机体，在速度为350it的状态下最灵活，但载油量和载弹量的多少会对机动性产生很大的影响。以上设定的目的就是为了最大限度地发挥出F－2

的机动性。要想把速度提上来，最好的方法是向地面做垂直的俯冲，同时摇杆回中时速360时，一拉摇杆（屏幕变黑），当机体与地面水平时，摇杆回中（屏幕还原），此时的速度正好是420左右，接着便可进行一个漂亮的空翻了。侧飞时，既要保持住350的速度还要避免出现G－LOC，就要在瞬间将摇杆回中甚至反向拔动摇杆，同时再配合油门和刹车。总之，在不出现G－LOC的情况下，屏幕越黑越好。在一对一模式中，一般





➔重度游戏的一条重要游戏规则就是『手脑结合』。玩家注定要拿出相当相当多的时间来练习和思考。因此达人能获得通常玩家永远不可能获得的乐趣。

不用HOGK（Head On Gun Kill）。因为两架飞机头对头相互射击时，经常会同时爆炸。单挑的实质就是相互追逐，要想办法从侧面或后面打击对手。首先是“舞”（对飞机的操纵），然后是心理战，最后才是用射击来结束战斗。要想体会射击的魅力就请玩4人对战，满天飞舞着导弹和子弹，感觉很爽。2对2时，颇具战略性。

由于SEGA很少举办飞空之舞网络大赛，玩家们便经常自发地组织一些赛事。最近的一次是2月16日举行的第8届大赛，比赛以2对2的形式进行，高手们齐聚一堂，热闹程度超乎想象。目前中国仅有的4个“大佐”都参加了比赛，这也是中国人首次参赛。BR－FINAL STAR－099和LYF获得第二名，TG－SONS－OF－LIBERTY和TG－SONS－OF－FREEBOY获得第五名，虽说我们还谈不上为国争光，但也没有给国人丢脸吧。4人当中，099最厉害，来自成都的16岁的天才！LIBERTY在成都的一家造飞机的工厂里工作，对各国的著名飞机都了如指掌、造飞机都会，玩飞机自然是不在话下。FREEBOY上海人，后起之秀，目前正在紧急操练“火箭车”（梦美）。LYF菜鸟级人物，在LSA决赛中曾3次将己方的飞机击落（大汗）。唉，火箭都玩得转，飞机却开不好。网络游戏确实魅力无穷，用语言难以形容，我更喜欢对战类网络游戏，可以向世界顶尖高手直接发出挑战。网络对战对于街机迷来说，简直就是天堂。玩了两个月的网络游戏，最让我吃惊的是居然有很多女性玩家喜欢玩梦美、飞空之舞这样的专业游戏，而且水平很高。玩飞空之舞最厉害的要属Meteor－Garden，此女擅长导弹攻击，经常8颗导弹齐发，令对手欲哭无泪。喜欢玩梦美的就更多了，但不知她们的水平高到什么程度。

……（中间这部分赛车游戏的对比文字请见本期“龙哥热线”。谢谢。）

感谢上海ZORRO（又一名火箭车手）、南宁GOUKI、TGFC战队（PSO）……希望更多人加入到飞空之舞网络对战的行列，地点：BOBBY3。PARTY每晚都在进行，并且一直持续到天亮……

■桂林 LYF 之 DC 用邮箱：

tailang2@gp.isao.net

CHB：(0000005000091450)

（2002－04－28 12:22:30） **老猴**
报告：
梦美7条赛道已经拿下，预计5·1期间全部搞掂！
另，AERO昨日被K，今晚欲报仇！
完毕。
（2002－04－28 12:22:58） **高机动13式**
了解！
你刚才的说话方式跟我们“武装雄狮”BBS上一样一样的。
完毕。
斗战胜13(CHN)上等兵、敬礼！

离开游戏的日子

一个准游戏玩家的心路历程

本人曾是一个不折不扣的格斗迷，但自从玩过了FF8以后才发现原来RPG也挺好玩啊！并且一玩就是两年。

自从上学来到了淄博，才发现这里的游戏厅基本上都被查封了。我于是开始后悔，后悔当初怎么选一个没有游戏玩的城市上学，真是没法活了(T T)。还好我学的专业是计算机，再加上遍地都是的网吧，接触电脑的机会比较多，而且这里网速奇快，很容易就能从网上下载到几款模拟游戏玩玩，虽然不如真正的游戏机爽，但我也别无他选，只好将就着过过干瘾，这样至少不会因为长期玩不到游戏而"饿死"。（笑）

渐渐地，我发现互联网为我提供了一个更为广阔的空间。在那里，我认识了许多和我一样热爱游戏的好朋友。我们一“见”如故，相“见”恨晚，一起分享游戏时的喜怒哀乐，一起探讨游戏中的各种难题，一起评论游戏间的个中长短，一起交流游戏后的心得体会。

我大部分有关FF8的网友都在天幻网[注]里认识的，他们有的勤恳，承担着繁重的剧情翻译工作还成天乐呵呵的；有的搞笑，说话常常反人却又不失文采，一身子冰糖味。其中不乏有些日语高手，偶尔冒出一两句来就让你摸不着头脑。

在跟他们的交往中，我也学到了许多有趣的东西：比如cosplay就是游戏玩家通过换衣服染头发等各种手段来使自己看起来比较像游戏中的人物的一种行为；至少80%的FF8玩家没玩到PDA游戏的原因是：PDA是索尼公司为了惩罚盗版玩家而制作的一种机器，其英文全称为PUNISHED（指盗版玩家）ASSISTANT？……

我最高兴做的事当然是跟各路太8高手一起交流心得体会了。其实我一直都认为自己对FF8有较深的研究，但是到了那里才知道什么叫“人外有人，天外有天”，特别是在剧情方面，有的朋友已经有了非常深入的了解了，而我对剧情的了解却只是局限于书上介绍的人物关系设定上。哎！到现在我才意识到多掌握一门外语的重要性啊！但是，晚了……残念。

切～不说这个了，提起来就伤心。还是说说我的光荣历史吧（大言不惭……），说起来我现在还真是怀念那段日子啊！从小学四、五年级猛练开龙拳，到初中时挫败那个用“豪血寺一族”无赖技坑宰小朋友钱财的游戏厅老板，再到高中制霸侍魂2，苦修SFEX、KOF连续技，到最后为了更加深入地研究FF8，放弃斗坛霸主的地位。有意思的是我退出后，我大徒弟（没行过拜师礼的……笑）很快就成为了公认的新霸主，这也多少弥补了我退出后的一点遗憾。

L5A是我在网络上一直用着的代号，有些网友曾问我这个代号有什么含义，其实简单，它的最高成绩：侍魂2（柳生十兵卫），本地侍魂四大高手的联合阵营，32人斩。签名时只签了个姓氏开头的大写字母后面两个字母为随机确定。

时至今日，我已经很少和别人对战了，但也不忘从网上下载个SF2，SF03，KOF97什么的玩玩，呵，找找感觉吧。

另外作为一个格斗迷，我不能不提到街头霸王中文网里面有许多于格斗的录像（当然主要是街霸）、cosplay、论坛、画廊，特别是连续技录像看了之后真是受益匪浅，仅练一套SF03春丽V模式的99连击（只完成了80多击）就让在身后看着的徒弟大呼胡扯。那感觉…啧，真没的说。

看看日历，快到5月1日了，可以回家了。面朝南方，张开大嘴，并大声叫喊——“我回来了！”——帅吧！

风烟又起，战火重燃，各位有志的热血同胞们，为了我们光荣的目标与理想，让我们一起玩游戏吧！

注：天幻网，全称“天幻网——史克威尔游戏专题站”（原最终幻想游戏专题站），创建于1999年7月14日，有社区居民两万多人，是目前国内比较正规的史克威尔游戏同人站，其中的游戏专题几乎囊括了所有的史克威尔的名作、寄生前夜、穿越时空、浪漫沙加、武藏传等，需要游戏资料的玩友可到该网页去查找。

（斯考尔）

中国专业射击联盟
www.stgclub.com

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

随着中国STG玩家水平的不断提高,国内也相继出现了与STG相关的一些网站。早期有彩京爱好者,到现在新出现的www.stgclub.com,尽管我们的STG网站还不尽完美,而且数量也远远没有日本和港台方面的多,但至少我们已经有了个开端,标志着中国STG GAME玩家正式专业化,这是STG发展的必然趋势。

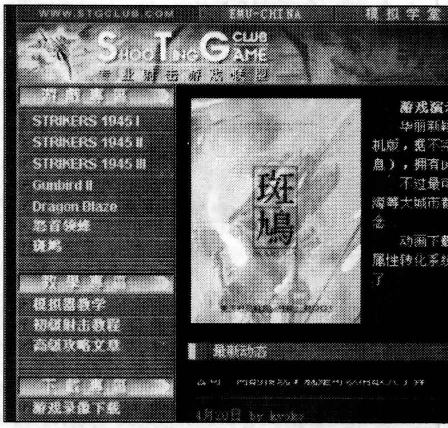
现在来谈www.stgclub.com,也就是专业射击游戏联盟。作为中国第一个专业射击网站,它代表了我们STG玩家的共同心声,包含了几乎半数以上的高难度STG。彩京的《1945》系列,《GUN BIRD》系列,《DRAGON BLAZE》,CAVE的《怒首领蜂》等一系列高难度STG在论坛上均可见到相关的游戏录像下载或主题文章。但对STG的涵盖面还不够广是目前一个不能吸收更多STG FANS的问题。联盟上的会员来自祖国的各个地方,包括香港和台湾,尤其以上海的会员居多,这与上海发达的街机业是有着密切关联的。

日本是GAME大国,其STG PLAYER的水平在世界上都属于顶尖,而且日本玩家对于每一款STG的钻研程度都是极为细心的,据闻日本的专业玩家每天至少拿出5个小时用于反复研究一款STG,在我们看来这简直是玩物丧志,可人家是靠这行吃饭的,国情不同。我们国内的玩家尽管在数量上并不输给日本,但技术高者又有几人,这是现实,我们必须接受。为什么会这样?除了国情的因素外,还有就是我们的玩家缺乏一个系统而统一的体系来研究每一款STG,每个玩家都是靠个人去探索STG的,在时间,金钱和精力上付出的代价太大。日本玩家在这方面就有很好的体系,各地的玩家都有互相的联系方式,而且还有定期的聚会场所,大家在一起互相讨论技术,互补缺陷与不足,水平很快就能提高。我们的玩家在技术上不输给他们,我们缺乏的就是这方面的交流和长时间的实战经验。其实这也不是绝对的,上海STG的氛围还是不错的,而且STG高手定期在人称"卢工"的卢湾区工人俱乐部三楼举行STG FANS聚会,综合实力强劲的W。C等人完全可以与日本高手一较高下(W。C此人可将1945二代,1999,1945PLUS,GUN BIRD2全部ALL掉且分数还挺高)。港台两地也是卧虎藏龙,高手众多,个别高手与日本水平不相上下,就是因为有着浓厚的STG氛围,时间一长高手就会纷纷出现,从而带动更多的人,如此一来形成良性循环,水平不断提高最终发展成顶尖。期望我国各地尽快形成良好的氛围,使STG整体水平上一个台阶。

目前来说我们的STG GAME整体水平与日本,港台等地相比还有一定差距。但这正是提高我们STG水平的动力。趁着五一长假前的大学考察课,笔者顺便到上海了解了当地的情况并与论坛上的玩友们见面并交流了一下,发觉游戏氛围确实很重要,而且上海高打对游戏的细节研究非常透彻。五一当天又和论坛上的几个朋友又去了南京的新街口打机,同样的,南京的街机业也很发达,高打也多。笔者亲眼目睹高打"满人3B"将《1945PLUS》二周目放翻,分数达265万多。其实我们不是没有高手,而是高手太少。正是这样整体水平才显得不够高,我们需要更多FANS来支持我们的STG联盟。

专业射击游戏联盟论坛上的主流游戏,同时也是主题方面最多的游戏,当仁不让的是彩京公司出品的《1945》系列,包括《1945》,《1945 2》,《1999》,《1945PLUS》。提起彩京这个名字,想必在中国的STG界是无人不知的。尽管STG的早期是以《太空侵略者》,《铁板阵》,《小蜜蜂》等为代表的,但真正将我们中国的玩家吸引至STG这个领域的,却是彩京公司一部又一部精彩的作品。个人认为,在彩京出品的游戏方面,我们的专业射击网还是相当不错的,内容较为全面,丰富,而且高打较多。大家有了相互交流经验及技术的场所,水平提高就是早晚的事了。初接触彩京游戏的初学者到网站上来定会有不小的收获,至少在过关方面可以少走一些弯路。通过与他人的交流达到快速提高水平的目的。笔者就是通过网站与他人交流而使分数有了质的提高。所以说,专业射击同人站的存在是十分有必要的,要想全面、快速提高技术,同他人的交流就必不可少,而专业射击同人站正是实现这一目的的最有效媒介。

纵观国内的第一个专业射击游戏联盟,与国外其他同样性质的网站相比,它还不够完全,而且版块还不够系统化;STG的涵盖面还不够广。最重要的,我们国内类似的STG同人站还是太少,STG玩家也远远没有KOF系列的人多。尽管它还是一个新生的联盟,尽管它还有许多的不足,我们还是要全力支持它,因为它是我们STG一族的家。初学者到这里来,我们欢迎,中国又多了一个STG PLAYER;爱好者到这里来,我们欢迎,"家"又多了一位新成员。如果没有专业射击游戏联盟,也就不会有我们STG玩家的乐园,来自全国各地的朋友就不会认识并交流,我们的技术水平也就不会提高得如此之快。愿我国的STG相关事业快速发展,从而吸引更多的非STG玩家加入我们的行列,壮大STG FANS的队伍,振兴STG。



谨以此文抛砖引玉,带动我国STG爱好者积极性,加强与他人的交流,以突破自身极限为目标,勇于挑战高难度之STG。

彩京1945高手:杨扬(NANASE)

编者注:本篇特稿的不同文字,都是不同作者在不同地区独自成文。万一使读者感觉到某些部分有"意思上的相近",斗13保证那纯属巧合。"同人所见略同"而已。(笑)

中国异度联盟
(现在全力完善中)

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

中国异度联盟的成立多半是因为我的一时兴起(笑)。异度装甲是我至今为止投入精力最多的一个游戏,光是对白就抄了6个大本子(Seraph-Z:我只记了半本,自叹弗如……)。当时我打穿"异度装甲"不久就在网上查资料,随随便便就在网上搜了几万个条目,大多是日、美、英、法等国玩家制作的同人主页,内容之丰富令人惊叹。可是咱们诺大一个中国却找不到一个专门研究"异度"的网站。当时我很奇怪,心想:"FF、皇家骑士团、恶魔城等等都已经有了同人站,怎么就没有人来研究'异度'?难道知道的人少吗?"于是(大概在2000年4月)我在MOP论坛上小心翼翼地发了一个帖子,标题是"Xenogears——最震撼人心的RPG",大概写了一些自己的穿版感受,没想到反响异常热烈,褒奖声此起彼伏而且同感者不少。"没想到有这么多同好,真感动!"这是当时一个玩友的回复,我至今记忆犹新,因为他说出了大家的共同感受——在那时我已经下定决心要做一个同人站了。不久之后我把成立中国异度联盟的计划发在MOP上,当时大约有一百多人报名加盟,统计之后联盟主页制作工作随即开始。我还起草了一份中国异度联盟成立宣言,制定了联盟的主要内容、活动以及目标。另外我在MOP上还申请了一个"中国异度联盟精华区",专门收编MOP上有关异度的精华帖子。最近国内还成立了异盟的姐妹BBS——"异度传说"主题公园。以上大概就是中国异度联盟成立的整个过程。

玩穿异度装甲的玩家都有一个共同的感受:原来RPG还可以做到这种深度!高桥夫妻合作的异度剧本之震撼人心不输给任何一部经典电

影或小说，由于剧本十分宏大（跨越整个宇宙的兴衰历程），因此不得不分章节推出，Xenogears只是第五章而已（类似的还有松野氏的奥伽系列，永野氏的五星物语）。异度的主题，看法见仁见智，大多认为是以“爱”为主题，不断转世轮回的Fei和Elly，看似巧合实则命中注定的邂逅，持续一万年的悲恋，最终苦尽甘来的团聚……（这与中国古代“七世夫妻”的神话传说挺相似，其中对Maria大义灭亲的细描以及Lacan、Sophia和Krelian三角恋的着墨皆如神来之笔，极震撼人心）。另外曾担任FF7“演出”的加藤正人，其独特的叙情台词更是锦上添花，几出感情戏的对白真的让我拿手柄的手在不由自主地颤抖（无须震动手柄，日本玩友笑称这叫“魂の共鸣”）。1999年高桥哲哉与杉蒲博英断然离开SQUARE转战NAMCO成立Monolithsoft，作出了要为异度系列奉献一生的架势，他那种为了理想决不妥协的精神深深打动了每一个异度同人。在国内外论坛里，相比传统的RPG而言，异度装甲似乎让人感到更有话可说，因为我们不会局限于诸如通关流程和隐藏要素之类的话题，单就是那震古烁今的剧情就赋予了我们无限的谈资，再加上“天使吟唱般”的台词（加藤正人），专程到中东英伦三岛采集制作的“民乐”（光田康典），与剧本奇配无比的人设、机设（田中久仁彦、石垣纯哉）……可以深研畅谈的话题实在太多了！

事实上只要稍微有名的游戏在日本几乎都可以找到同人站（不信的话大家去www.gamesterminal.com看看），不谈其他游戏，日本异度同人站的专业度绝对是全球第一（有点废话……），而且他们的版权意识也是最高的，在这些站里你绝不会找到任何转贴的官方图片资料，全部是他们自己动手原创的（斗13：咦？怎么和GG骑士团一样！？……）！只要你日文好，你可以在这里找到关于异度装甲的一切资料。日本玩家对异度的热爱让人感叹不已，他们可以细心到专为一个角色制作一个同人站（比如Maria的部屋、ChuChu的森林），还成立了XenogearsRing（一个定期对全日本所有异度同人站评审排名的组织），甚至创作了根据异度改编的MUD游戏（一种基于动态网页CGI的OnlineGame）。我曾试着用英语在BBS里与日本同人交流（因为打不出日文汉字。Seraph-Z：“我在OnlineGame里用日语被chenke骂作‘假日本鬼子’……”），没想到每次都有热心人帮我把全文译成日文，这很令我感动。记得有一次XenogearsRing的版主感慨地对我说：“ゼノギアスの魂は国境を越える”，那一瞬间我觉得自己的心与他同调了^-^。再来看看欧美，让我惊讶的是欧美同样有一大票异度迷制作的同人站，整体水平稍逊于日本人，但因为是英文，所以方便了不少国内玩家找资料。有名的比如“教会网”以及“尼桑避难堂”等，这些站制作得非常华丽悦目（与日本人的朴素恰好相反），研究的深度也并不输给日本人，下载内容（图片、音乐甚至游戏设定集！）比日本人多得多——处处显示老美的财大气粗，呵呵！

关于国内同人站的制作我了解得并不多，据我所知：FF、DQ做的人不少，口袋妖怪、女神也有高人做，心跳、恶魔城、街霸、铁拳等同人站都不错，火焰纹章、皇家骑士团的专业水准很高。与一位版主聊天后感到大家做同人站的初衷都差不多，主要是兴趣和交流，制作中也遇到不少困难，不仅仅是资料缺和翻译问题，要把找到的资料理解消化并加上自己的感想才是最难的，相信不少的同人版主都有这样的感受吧。（Seraph-Z：异度联盟是我做的第一个网页，所有的东西都要从头学，时间、条件、网络服务器都不很理想，所以目前是以定期专题的形式在做，近期将会有XG的DebugRoom相关内容推出……）

总而言之，中国异度联盟才刚刚起步，前面的路还很长，在我们最困难的时候，总会想到中国还有千千万万TV Game同人们在努力，因此我和Seraph-Z一定会坚持下去，与大家一道在网上打出属于中国同人的新天地！ （CHENKE）

统计XENOSAGA通关纪录

各位XENOSAGA都通关了吗？
我先写一下我用的人物和级别：
MOMO LV38
chaos LV35
KOS-MOS LV40

除级别限定以外的必杀技，基本都齐了。
打终BOSS还是很辛苦……

各位都是什么状态通关的？
（发帖时间：2002-3-9 21:17:25）

---小孔

回复(1)：me chaos LV49
---97jlww

Nice to meet you, Mr. type13!! 投稿者：F-3さん

初次見面，今后請多関照
我是日本人「F-3」是我的外号on internet!

I'm so happy too that you Chinese enjoy GG!
I want to see replay of Chinese player, like you want t
Maybe, it will become so competitive&exciting!

とはいえ、中国にパワーメモリー送るわけにもいきませんね

图中的Mr.type13，即是天语（斗13）

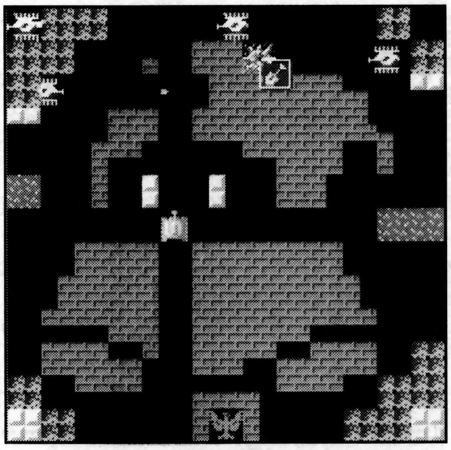
游戏玩到这个份儿上，仅就国人而言，天语是觉得“够意思了”、“差不离了”。自然，学无止境——不能排除会有个别朋友想和天语“叫板”，如果是同道，当然十分欢迎，此实乃好事一件——大家一起进步，何乐不为？不过如果只想耍宝的话，就不必了。（笑）
此篇特稿天语是有感而“企划”，目的在于，让更多的有志于游戏的朋友能够说出自己的心里话。在此，希望更多的同人站长、游戏同人能与天语联系，让我们一起为玩家加油。

闲言&碎语

●达人可不是那么好当的。天语GUNBIRD，自认为是国内数一数二的高手，铁TETSU突破百万，2-4。但是，当我昨天拿到六月号的《ARCADIA》后，竟然在统计榜里看到日本有人用毫无攻击力的魔女二周目ALL，虽然难度未明，但190万的成绩无论如何还是让天语无地自容。另致全中国1945（一代）迷友，大家与日本的水平差距的确很大，日本在榜的高打，任意一个P38或0式都是230万左右——我怒！

●中国的FF迷很多，眼下的FF11又在《FAMI通》上得了个38的高分。希望有条件搞掂FF11上网的高手能投稿有关“游戏注意事项”。PSO在国内有一批迷友，希望FF11也能让更多的执着玩家享受到游戏“进化”的乐趣。

●GG骑士团有一个专攻GG2的中国玩家新登场，他同样得到了日本朋友的帮助。天语希望国内GG迷友能够重拾手柄，打出好成绩汇报，天语负责协调（不排除上传映像给日本人）。



续作的出路

作者：北京 吕宁
责编：斗战胜十三

天语："特别策划"这个栏目基本上是以日本资料为主。因为其对于一些问题的认识比较深刻，且能与厂商取得联系，在资料上翔实可靠。但这并不是说我们不能发言，栏目终归是需要大家来参与——本期即是由北京吕宁写的文章。吕宁是网易"次世代天空"游戏版块的一个版副(小草)，这里大家看到的话题在成文之后，也得到了众多上网玩家的讨论和修改。这里天语向各位表示感谢，也希望其他有话说的玩家深入思考——欢迎参与电软讨论！小组投稿最佳。

满眼续作的天下

这几个月，业界的"复古风"吹得相当厉害。先是PS版DQ4的大热卖和PS版DQM的计划登台，再有史克威尔FF7、8、9的PS2上复刻版的终于浮出水面。在这个不太景气的大环境下，大家都想做点有把握的东西，保证出货量、保证生存。

不光是厂商，就连玩家也似乎开始怀旧。FC在日本重新小批量投产，每月大约可以卖几千台，中古商店里，二手机器卖得也不错；而在国内，玩老主机和老游戏的人也占到多数，买得起PS2和NGC的"先锋玩家"只是沧海一粟。

不过这不是本质问题。购买老作品或复刻版的人，肯定不是单纯怀旧而已，这是无法回避的事实。复刻版的热卖，在一定程度上说明现在的大作——尤其是新作——缺乏号召力。否则ENIX就不会复刻DQ，而会再做实验作品。

几年来业界的形势不是很好，很多游戏卖不动。即使是能够热销的作品，也多数是名作的续篇。PS2上的大作——FF10、GT3、VF4、铁拳4、鬼武者2、寂静岭2和MGS2全部都是续作，而且其中八成早在PS上就已经打下深厚基础，最近发售的热卖新作似乎只有王国之心。NGC的主打——生化，更是炒到几乎糊锅的作品。就连XBOX，软件卖得最好的也是坚持养眼作风的系列最新作——DOA3。

这种继承式的游戏，其优缺点都显而易见。优点是它可以借鉴前作的特色，并且承接其人气和号召力，从而树立固定的玩家群。缺点是思路往往被禁锢在相对固定的模式，很难再出现令人拍案叫绝的新点子。

但是推出这些作品，确实能够保证一段时期内市场上游戏的平均水平。实验作品的新意值得欣赏，但是其在各方面的不足之处必定也相当多(当然，这种游戏的存在是绝对必要的，否则业界生气将荡然无存)。如果市场上都是实验作品，肯定会有大量玩家因为失望而放弃游戏，这种流失现象无疑是厂商最最不愿意看到的情况。因此只能说续作的推出，对业界还是利多弊少。

不过这样也就衍生出一个问题：续作究竟是"青出于蓝"，还是"一蟹不如一蟹"？

玩家对游戏评价的作出

游戏从来都是"以玩家为本"的，玩家是真正的上帝。某个游戏是否优秀，厂商自己和评论家说了都不算，只有玩家自己说了才算(落实到具体数字上，就是"销量说明质量")。而玩家对一个游戏作出评价的过程，是如何完成的呢？

玩家对游戏的整体感觉和评价，是游戏各个要素的综合体现。泛泛地讲，主要有画面、音效、操作感、情节和系统这几点。这里没有更详细地区分不同的游戏类型之间的区别。各个特殊类型游戏的不同魅力，实际上是这些基本要素的延伸。FTG的手感是按键节奏和反应性的延伸，音乐游戏的爽快感则是音乐节拍和操作感共同作用的结果。

先来看画面和音乐。在不影响其他因素的前提下，画面自然是越漂亮越好，毕竟我们不是见了好看的画面就要骂的自虐狂。美丽的画面本身并没有罪过。一个人DOA2玩得好，你不能就因此说他是BT或者别的什么——可能他的VF也很强。除非他确实只是因为TECMO的本来意图(?)才玩的(汗)。音效也和画面相似，而且它同样存在着风格的问题。这个可真是众口难调，没别的办法，只有抓住多数人的喜好。

操作感指的是对按键的反应速度、灵敏程度和对指令输入要求的宽容程度。标准相当明确——应该在保证严谨的同时又要尽量宽容。把"平衡感"做好，其实非常难。这不仅是RAC、FTG和ACT需要注意的，连RPG也有这方面的问题。对按键反应迟缓或者是操作不灵便的作品肯定会在这方面挨骂。

情节自然是越能打动人心越好。大骗MM眼泪的FF8和深邃沉重的寂静岭，都有人爱有人恨，同样是众口难调。壮丽的史诗和轻松的小品都值得欣赏，但是重点是得表现出作者的意图来。MGS系列的情节体现了小岛自己的世界观，莎木则是铃木大师心境的写照。

以上几点没有什么太大的问题，努力做好就足够了。但是系统这个方面，争议向来就非常大。续作是否应该沿袭前作的系统？若要改变，是应当小修小补地"微调"，还是大动干戈、"大换血"？

续作的出路

这个问题制作者说了也不算，得看玩家的反应。厂商非常努力而玩家不接受，也得算是失败(像FF这种系统"常换常新"的作品，守住召唤兽这个关键环节，就已经成功了一半，但那是即时演算的技术性问题，可不是创意的问题。这个后面再谈)。从厂商的"爱好"具体看来，大体有守旧派、创新派和讨巧派三种。

守旧派的"铁打不动"

守旧派代表ENIX和卡普空，奉行自己的原则不变，倒是很受欢迎。"北欧战神传"(特点是按键和连击系统)和"能量宝石"(爽快，但有抄袭"大乱斗"的嫌疑)都相当有意思，不过DQ和街霸仍然是这两个厂商的最强作，因此暂时把后两者作为讨论的重点。DQ和街霸，可以说是这两个游戏类型的元祖级作品。它们分别创立了最经典的、至今仍被多数人认可的模式。但是在系列不断推出的过程中，两者的系统并没有停滞不前，而是也在不断地进行着"微调"和自我完善。

DQ系列现在已经把经典的回合制RPG的战斗系统开发到了极限。简单的"攻击、魔法、物品、逃跑"之纯"回合制系统"本身，其实相当单调。如果角色能力和玩家的意向完全没有关系(无论怎么练级，能力都是固定的)，而且团队成员也不能随意更换，这个系统就不会有啥意思。当然，这只是经典RPG系统的骨架。然而DQ可不是光有骨头。

转职系统使玩家可以随心所欲地"打造"自己想要的角色，既可以继承原有的魔法等技能，又能部分继承基本能力；从三代的酒馆开始，可以更换团队成员的场所/工具也终于出现。以上两者，令战术的灵活性大增。AI战术的运用，DQ无疑也做得最好。有人认为DQ练级太累太烦，我却要挺起胸膛说："这才是DQ！"勇者的冒险精神，可不是"健康联赛、快乐足球"这种幌子能比得了的。正是这些要素的存在，才使它在系统方面和某些人口中PC上的"经典"根本性地区别开来。到DQ7为止，其战斗系统可以说近乎炉火纯青。如果再适当地加入PS版DQM的魔法熟练度系统，就更完美了。

即使是"小品"风格的DQM，由于怪兽收集系统的独特性，也变得趣味多多。DQ系列中玩家又爱(有钱和经验值挣)又恨(打起来费劲费神)的敌人，现在都可以收作己用。最终BOSS都能使用，无疑是吸引人的所在。而配合系统更使收集狂人感到仿佛进入地狱一般。口袋妖怪的后期版本也加入了妖怪的配合，可见DQM影响之大。



←现在有了金手指，像练级这种『苦差事』，几秒钟就可搞定。厂商不是玩家的对手。

街霸在 2DFTG 中的地位不用我多说了。格斗游戏当然应该讲究爽快感，但是更重要的仍然是严密性和角色平衡度。先说说角色平衡度：街霸里基本没有像 KOF 那样个别强极的人——即普通技过强、或者有一两招判定大且破绽小的必杀技的角色。街霸的角色，无论是力量型还是技术型，用好了都吃香。由于 Blocking 的导入，一直为人所诟病的波升战术也变得没那么赖了。2D-FTG 追求的，本来就不是真实的格斗感，"跳跃攻击>对空策略"和"飞行道具牵制"的基本战术(可别太小看这几个字哦)不应该改变。而 3D FTG，由于强调的是真实的格斗感和人与人对战，所以讲求得更多的，还是中下段技的混合运用、防御的破除和心理战——前两天北京的 VF4 比赛，冠军就是梅小路。

有正面的例子，自然也有反面的。这两年因为系统变更失败而挨骂挨得比较狠的，应该说就是机战 α 外传了。机体的"两次行动不能"，造成了战术套路的空前单调。笔者打的时候竟然产生了和玩樱大战 1、2 的 SLG 部分相似的感觉——都是"动一次、打一下"。再加上 BOSS 的无限精神、武器改造的空前弱化和敌我命中率判定的不合理，使这个作品几乎专门"对应金手指"。机战系列里喜欢 DC 版 α 那样 3D 画面的人挺多，爱好"第四次"甚至 GB 版"第二次"的人也不少；但是我还真没见过只喜欢 α 外传的人。这样的系统调整无疑是失败的。冈本吉起就曾经一针见血地指出："与其频繁地更换系统令玩家无所适从，还不如先锁定老玩家群，再以'微调'来寻求突破，最终化量变为质变。"

机战本身面对的就是动漫和游戏通吃的人，而不是专业玩家；它更多依靠的，还是众多角色的魅力和"关公战秦琼"的爽快感和猎奇感。因此游戏难度不应该做得很高。想要往"火炎纹章"那样"专业化"的 SLG 方向靠拢，还差得太远——连系统都有本质上的差别，更别说贴近了。即使勉强贴近并且保证质量，没准也会因为 BANDAI 自己已经有了 SD 系列的"专业高达 SLG"而发生自家儿女打架现象，影响销量。

创新派的战术

接下来是创新派。应该承认，史克威尔的创意相当丰富，它在不改变游戏类型(RPG 和 AVG)的前提下，不断地推出新的系统，光这一点就让人敬佩。但是，革新者远未达到完美。

不得不重提 FF 系列。它的成就无庸质疑，系统也确实是在不断变化、新意十足。但是其卖点并不是完全在系统，而是"CG(画面)——情节——系统"三者并重，分配在系统方面的精力不是很多。因此在系统方面或多或少都有一些漏洞。

早在 FF2 的系统就有个大 BUG。这个游戏的设计是如果多次使用物理攻击或者魔法攻击，则该攻击的熟练度会提高，攻击力便能随之增强。这本来需要多次战斗的积累才能实现，但是实际上只要不停选择攻击某敌人再取消，就可以轻松地增加熟练度……

更典型的例子是 FF8。只要通过某种特殊方法，就可以把同一个魔法重复装备到不同的能力上。也就是说，可以把最强魔法同时装在所有能力上，造就全能力全满的"化け物"——同样是典型的大 BUG。另外一个大问题就是塞尔的必杀技，如果熟练掌握节奏、输入速度够快，可以 146 连击，一回合打 80 多万血(5 期电新有介绍)。按照 RPG 的一般设定来说，塞尔的必杀技不应该比斯考尔强(依照惯例，男主角应该拥有最强的物理性攻击手段)，但事实放在眼前。是设计者没考虑到，还是早有预谋、让我们去钻套儿？不像是后者。频繁变更的系统确实有新意，但它的不完善也显而易见。

还有人觉得召唤兽是 FF 的"灵魂"。召唤兽在 FF 的情节和世界观中很重要，这话不假。但是现在 FF 很不好的趋势就是召唤兽越来越华丽，用于直接战斗却越来越不实用——FF10 里一个召唤竟然动不动要两分钟。当电影看也就算了，战斗里可真得烦死人。而 10 里最后打召唤兽的设定也很不讨好：如果事先把自己召唤兽的回避练到了 255，你说怎么打？除了用"ホーリー"(还得要"伤害上限突破")一击打死一个，物理攻击根本就别想。

说了半天动脑的游戏，再说说考验反应神经的。Time Crisis(化解危机，直译为时间危机)系列是很有名的街机作品，即使是在国内的吃币量也相当不小。游戏系统里的一个重要因素——时间限制就在不同作品里有很大变化。1 里是靠高得分来奖时间，而且时间是累计的，一旦 Time Over，立刻 Game Over。而在 2 里，只要过版，无论前面打得好还是差，都是固定给 40 秒，即使时间到，也只是损血而已。这样一来，上手度当然变高，但是难度也变低，以前那种时间的紧迫感丧失殆尽。这和这个作品的名字(时间危机)都不相适应了……

这又涉及到了街机本身的问题。街机和家用机有着本质区别，街机是"打"、是"练"，而家用机是"玩"。街机高手令人目眩的技巧，完全是铁和时间累积出来的，个中辛酸，坐在家里握着手柄或者面对模拟器根本体会不到。在机厅里失手的结果不是重新 Load，而是一个币的价值丧失。从另外的角度看，也只有高难度的街机游戏才能锻炼出高手。难度降低，反而不是什么明智举动。

油滑的讨巧派

不过也确实存在一些系统调整非常讨巧的例子，比如说"狡猾"的 KONAMI。拿心跳系列来说吧，正统育成型"心跳"系列中，2 和 3 的人设不如 1 好——毕竟 1 给玩家留下的印象太深刻了。但是因为 2 中出现了"叫名字"系统，所以玩家会产生非常强的亲切感：想到游戏里追求着的 MM 在轻轻呼唤自己的名字，就够激动的了。这样的调整虽小，但是效果极其理想。因为玩家希望的就是和自己心仪的 MM 真正"全方位"交流，所以这个设定非常能"抓"人，在一定程度上弥补了心跳 2 人设的薄弱。

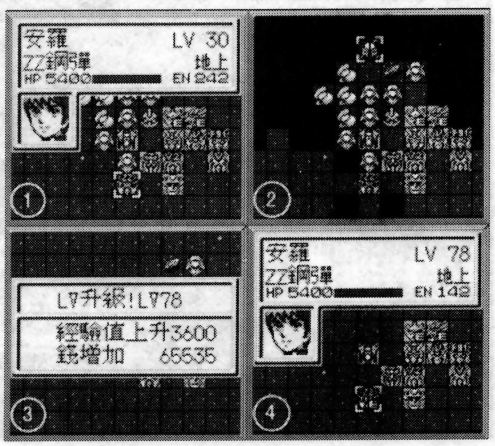
但是更多时候，讨巧反而贻笑大方，具体例子不提。因此说，相比之下，"微调"已经相对完善的系统应该更好些。毕竟老作品在表现手段匮乏的前提下，创造出那样严密而不失乐趣的系统是很不容易的。DQ7 历时多年才登场，其中固然有土星风波的原因，但是剧本和系统的反复完善也耗时极多。这样真正用心的作品，绝对值得认真体味。如果一味搞噱头而"大换血"，很可能会使游戏变得面目全非。到那时，教人情何以堪？

小结

说了半天，仍然希望这业界多一点创意。毕竟只有有了创意，才能有市场。但创意的"可理解性"也没那么简单。有时候制作者和玩家可以达到心意相通的程度，自然皆大欢喜；但是有时候就不然，玩家无法理解制作者苦心构造的闪光点，也就不会对这个游戏产生什么好感。不过，"如何在制作者的意图和玩家的口味之间寻求平衡"，可是一个艰深的课题，非我辈能研究透彻。只有就此打住了。

从想法到定稿，历时两月有余才断断续续完成此文，难产的阵痛体会得相当深刻。其实在最后修改时(五一期间)，因为某些原因，心情已然极差、夜不能寐，但是居然仍能够把想写的意思表达清楚。也许这样的状态反而有助于写东西吧(苦笑)。说老实话，对现在伪非玩家的泛滥已经烦厌透顶，但生气也无用，只能写点个人感想而已。若有想和我讨论的同志，请到 http://fe8.bj.163.com/cgi/docidx?b=segazone&guest=1 找我，不见不散。

斗 13：本文观点不代表杂志和编辑的立场。



PS2 选购指南(完)——常见问题及其对策

附：如何为你的主机搭配一台合适的电视

责编 鬥戰勝 13


该拆则必拆

首先请允许本人再次郑重宣布：D 碟是不会对 PS2 造成损伤的。因为如果非原版盘损伤机器的话，硬件商就不必再费心研究什么“防盗版”技术了。

难道不是吗？

再有，无论你是多么坚定的正版支持者（当然，我们知道盗版是极其伤害于厂家感情的一种非法产品。没有人希望把“支持正版”仅仅做为一个“口号”来呐喊……），但“必买正版”并不影响你打开 PS2 来为主机进行例行的清洁。

经验告诉编者：PS2 的光头太能吸尘，但它是顽强的。以致现在斗 13 只需三分钟就可以把 PS2 拆开、清理、装上。多一分钟都不算“高手”。

很抱歉黑白页无法把清洁光头的过程给交待清楚。但这是一件“看一遍就会做”的事。

事关重大。对 DVD 碟识别困难时——记着要擦光头。

不知上一期的 PS2 选购文章是否如本人预期那样取得了“威慑”效果（笑）。因为从斗 13 手中的信件以及电子邮件来看，很多朋友因为没有太经历过 D 版的折磨，而对直读心存最终幻想。

还是那句话，目前的直读只有 AR2 是成熟的。我认为大家要对“成熟”二字加以关注。

不过这里还是非常遗憾地告诉大家，XBOX 的完美直读以及 MESSIAH 亚洲版完美直读已经全部上市。售价千元左右。



←能把音箱放上面？这只是一台背投彩电而已。

打机何必等离子——浅谈家用游戏机的视频效果问题

大家玩游戏时，无不希望享受到最高级的视频输出效果。但这一受制于游戏机的硬件水平和设计思路，二来限于用户的经济实力以及家居环境。如何去平衡这些因素，以有限的代价来获得更大的回报，这里面还是有一些注意事项的。

以下是必须要理解并遵循的两大原则。

1、电视器材尽量追求平面化、省空间化、高亮度化、色度准确化。

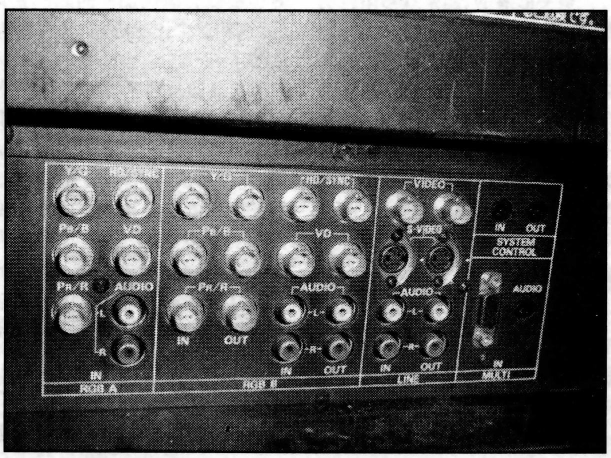
这样看来，只有等离子电视才符合要求，但四万元以上的定价使其无法普及。其他像是背投彩电，太占地方；精密显像彩电，图像虚假不堪，科技含量低。而正投则与 TV GAME 不沾边儿。

斗 13 的推荐解决方案是：15 寸纯平 SANYO 小电视（1400 元）或是 29 寸纯平厦华**非精显**变频彩电（4000RMB、端子全）。

2、游戏机线材该原装则原装，不该原装先组装。

这看似废话。以目前国内电视的情况看，S 端子基本已经普及了，因此，淘汰 AV，首选 S 端已成为广大玩家的共识。但是 S 端子线我们买组装的就够了，剩下的钱可用来买正版游戏。以 PS2 为例，原装 S 线与组装 PS 的 S 线相比，在斗 13 看来，竟是组装更胜一筹。当然，原装线很粗，可靠性高，所以色差以上的线材，首先原装。





←这台松下 32 寸 MONITOR 一下子就把我国玩家心目中传统的『彩监专业品牌』给办了。大家注意，其所有的视频端子均为 BNC 式，内含：RGBHV、分量(色差)等。市面上最高级的游戏机线材，在这台彩监前都不堪一击。专业？它还差得远呢……

家有 xbox 初抱回——好感度历程



uni41，您好！

今天388澳元购入xbox，约等于1700人民币左右。外加手柄一个，jsrf一张，doa3一张。有感如下：

1、价钱好便宜，期待已久的doa3和jsrf，晚上家里有朋友等着同乐。

好感度 100%

2、好沉，提在手里沉的不得了，好大，不能称之为盒子，应该说是箱子。拿在手里，提也不是，扛也不是，背也不是，街上行人目光纷纷投来。回家开封，往出拿，一个手玄点，要两只手一起拿。重量估计有ps2的两倍。

好感度骤减 20%

3、外形马马虎虎，实在不敢恭维。除了从上方看还好，前部cd抽屉丑得要死，背部电源插口很浅，极易松动。在调整电源的时候发出"慈慈"声，让人惊出一头冷汗。

好感度再减 20%

4、手柄。一个字，大。握在手里非常的充实，可是握久了难受，很累。手没有活动空间来调节一下姿势，有一种想干脆把它捏碎了的冲动。估计不用多久我就可以实现单手抓篮球的梦想。

好感度 – 20%

5、键位设计本来还算规矩，可是配在这么个大家伙上，常常有摁不到的情况发生。

6、进入doa3，居然可以用摇杆来控制，算是一个不大不小的惊喜，但是xyab等几个键非要小家子气的设计成椭圆形，硬挤在右上角，而且触感生硬，按起来实在需要不小的手劲儿。用惯了ss、dc和ps手柄，xbox手感模糊的十字键实在太难受，感觉就像另一个拇指摇杆。

一直也没搞懂微软为什么突发灵感把摇杆设计一个在左上，一个在右下……

好感度 – 20%

再次不明白微软包装设计师是干什么吃的，另外配的手柄外包装极其结实，两个人一起拽都拽不开那硬塑料壳子，无奈之下动用了剪刀，结果剪刀崩坏，最后使出瑞士军刀，两刀下去，搞定。

好感度 – 10%

弄坏了朋友的剪刀。

好感度 – 10%

最后开始游戏，jsrf人物飞腾时身上会有残象，动作丰富了很多；同时手柄很大程度上限制了操作感。抵消。

doa3是真的找不到锯齿。什么？你较真？你非说有？那好，我改还不行吗，那就说很难找到锯齿。和TK4的画面比起来真的好的不是一点半点了。同时，还是那个鬼手柄扫兴。

再次抵消。

看来只有盼朋友们一起分享时的快乐能够补充一些好感度了。不过，也不能怪微软，本人手的size只属于medium号的，没办法改进了。

总结： xbox机能没的说，光看大x字两侧典型的散热片造型就觉得唬人。但是，在机器设计和体贴玩家上，外行就是外行，要学的东西太多了……怪不得……

作者：moonpheo

谁说 XBOX 不体贴？
——天语的 XBOX 体验

编辑部这就准备买一台XBOX，但之前天语到著名撰稿人SILENCE那里先行体验到震撼至极的美丽影像。

单纯从视觉角度说，XBOX的画面确实没有锯齿，再就是画面的流畅度特别高（换句话说，"帧数足"）。以JSRF为例，秒间高帧数的设计令玩家拍手。换成DOA3，画面水的特效完全不同于PS2那种哗众取宠的效果，你看不出什么特效——因为屏幕里的水正是你平常见到的样子！

XBOX一步到位。其有硬盘，不需要记忆卡。而为了保护硬盘，手柄设计如下。



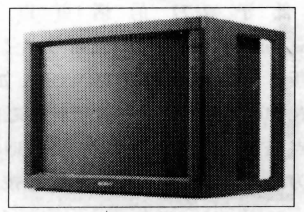
专业监视器纵横谈系列

神奇的"0"和"1"推动着科学技术的发展，也为这世界增添了无穷乐趣，数字视频便深受其裨益。索尼公司是数字视频发展的主要推动者，其视频监视器便是领略数字视频的上佳器材之一。如今索尼的视频监视器作为显示终端设备领域中的主流品牌之一。凭借其高分辨率的优势与其它品牌监视器对弈沙场，若想取得最终胜利，更高的电视线自然是它的制胜法宝。

Sony公司在现有广播/专业级监视器的基础之上，不断创新，始终处于世界领先地位。新型的GVM－D系列通用监视器的推出，将与现有BVM－E、F、G系列以及PVM－M、N系列监视器组成尽善尽美的显示系统。Sony凭借着多年生产和制造显示产品的丰富经验，在等离子显示器开发方面也跃跃欲试，使世人看到作为电子巨人的Sony公司，不仅在传统产品方面遥遥领先，而且在技术进步与创新精神方面也走在世界的前列。

SONY公司在推出的GVM1400凭借着它富有质感的外观，出色的画质以及灵活的操控性能，成功的在竞争激烈的监视器市场上夺取了大片份额。索尼公司在对这台GVM1400的色彩分层技术方面作了新改进的同时，把多重色控技术进一步综合起来，以实现逼真的图象输出效果。

用PS2上的《鬼泣》来测试这台GVM1400，它能把千变万化的超越自然景象所呈现出来的美感，处理的比较到位，使得另类的美扣动着人的心灵，而引发人与游戏的共鸣！



资料提供：北京海淀意新游戏精品店（咨询电话 62613991）

编者注：图片绝不是GVM这种PCTV级电视。推荐GVM2020。

将音乐旋律随身携带
——用GBA听MP3



图1

GBA配上烧卡器后应该怎么用？难道仅仅用来PLAY GAME？非也，非也，GBA潜力巨大，有烧卡器助威更能发挥其强劲的多媒体功能；比如听MP3，看电影，看照片……下面就谈谈如何在GBA上听MP3。

想要在GBA上实现MP3功能你得具备以下软硬件设施：

1:电脑一台
2:GBA+烧卡器+FLASH CARD
3:MP3文件若干
4:GBA上的MP3播放软件
5:音频格式转换软件

其中对电脑的要求并不过高，只需要能流畅地播放MP3即可，声卡采用最普通的AC'97无碍，当然你用顶级创新声卡也没人说你，只不过我会用一种叫做嫉妒的眼光看着你；FLASH CARD的容量推荐128M(256M绝佳)，这样大概能够烧进9首普通大小的MP3；而MP3文件作为音源是最重要的，应该挑选那些音质纯正，无噪音的MP3作为音源，从而保证在GBA上得到最佳听觉效果；目前最好的GBA用MP3播放软件是Musicplayer Advance write，严格地说这软件的播放格式并非MP3而是PCM，所以我们得先用音频转换软件将MP3格式转换成PCM格式，而此类软件贼多，最常见的有WINAMP，超级解霸等，下面就以实例来介绍将一MP3文件烧进GBA的方法。

一、用WINAMP转换音频格式

虽然MPA软件作者推荐用CoolEdit 2002，不过这软件对我们来说不大熟悉，不谈它。而WINAMP是现在PC装机必备的软件，所以我们就使用它，但是你得确认你的WINAMP版本号在2.77以上，因为2.77上才能支持MP3——PCM这一转换过程，所以如果你的WINAMP版本低于2.77的话可以到http://www.winamp.com/下载最新版本（目前最新正式版本为2.79)。打开WINAMP，如图1，这是WINAMP的主界面，在进行转换之前我们得进行点准备工作，如图所示，将WINAMP的音量调为最大，再将随机按钮和循环按钮取消（不要选上，否则会反复录制），在WINAMP主界面上点击右键，如图2，选择“选项——参数设置”，进入“WINAMP参数设置中心”，如图3，再点击“插件——输入”，选中“Nullsoft磁盘插件v2.0”，点击“配置”按纽，接下来你会看到如图4的“Nullsoft磁盘写入插件配置”窗口，输入目录你随意选择，将“转换格式”勾中，再点击用圆圈划中的部分，这是声音属性的选择，实际上这就是PCM的几种格式，不过GBA上的MPA播放器只支持8000Hz，11025Hz，16000Hz这些频率，且位数只支持16位（声道可以是单声道和立体声的），那么这里就只有8000Hz，16位，单声，8000Hz，16位，立体声，11025Hz，16位，单声，11025Hz，16位，立体声，16000Hz，16位，单声，16000Hz，16位，立体声这六种可以使用的属性，一般是用16000Hz，16位，立体声这种，不过它的容量可是最大的哟，而如果你不注重音质的话可以选择其他容量较小的属性。以上所说的设置好后，点击“关闭”按纽，然后在WINAMP主界面打开一MP3文件，点击“播放”按纽，WINAMP就会自动将MP3格式转换成PCM格式，在进行这一步骤时计算机的运行速度会变得很慢，所以建议不要在这个时候运行其他程序。

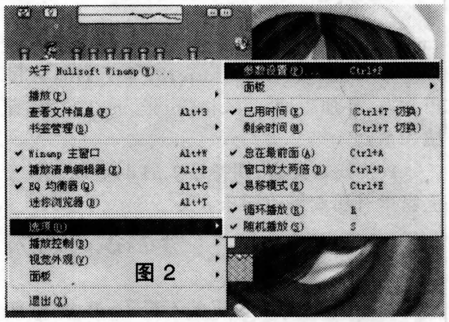


图2

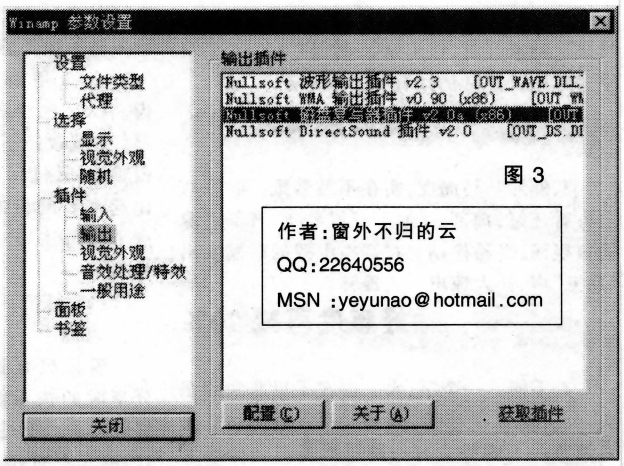


图3

作者：窗外不归的云
QQ:22640556
MSN:yeyunao@hotmail.com

二、用MPA将PCM转换成GBA能识别的格式

接下来让我们用Mpawrite把PCM转换成GBA能识别的格式（下载地址：ftp://downnews:member@download.romman.net/member/TXD/TOOL/MPA2.ZIP)，首先打开Mpawrite，在Mpawrite中我们需要进行两个过程：

1:将PCM格式转换成MPA格式

如图5，这是Musicplayer Advance write的主界面，将PCM格式转换成MPA格式是在界面的下方进行的，首先在Raw 16-bit PCM file中选择好你录制的RAW文件（需要在文件类型中选择“所有类型”)，再在Save MPA file as中选择录制的MPA文件存放位置，然后在Samplerate中选择频率，以及在channels中选择声道，需要注意的是，这里的选择应该和你在WINAMP中选择的保持一致，否则……（根据笔者实验，这个频率跟声音有以下关系：在这里选取的频率如果和刚才在WINAMP中保持一

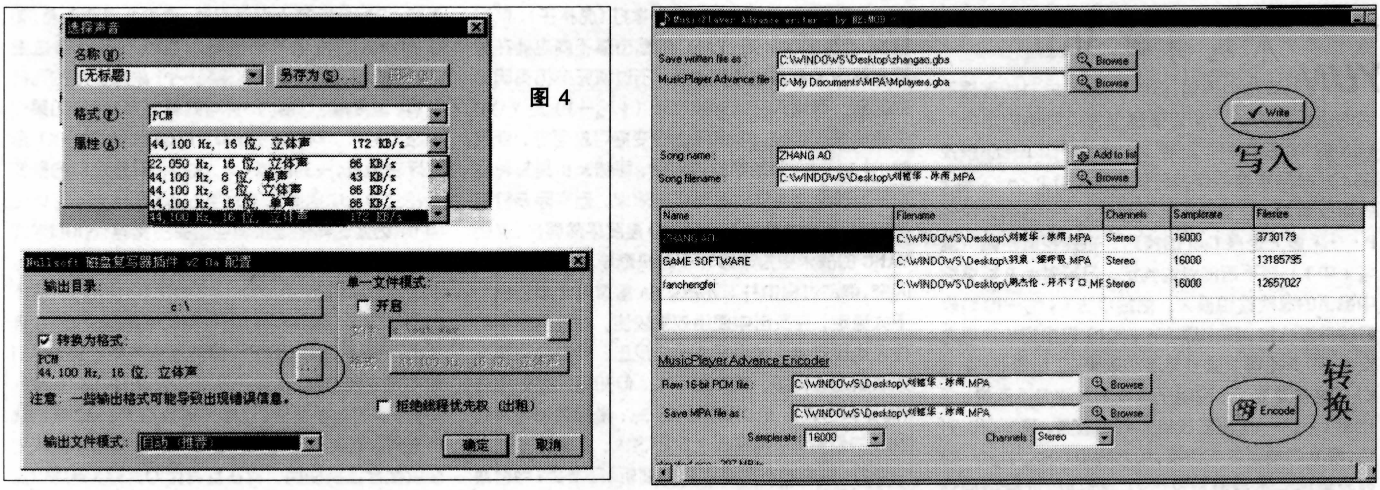


图 4



图 5

致，那音质就不变，如果频率增大的话，声音就会变得很快；相应的，频率减小声音就会变慢，很滑稽的）全部填好之后点击“Encode”就可以转换了。等上几秒钟，软件会提示你“DONE!!!”

2：将 MPA 文件连同 MPA 播放器一起“烧”成 .gba 文件

请继续看图 5，下面是最关键是步骤——“Save written file as”是选择最终生成的 GBA 文件（后缀名：.gba）存放位置，当然，也需要取个名字，而下面的 Musicplayer Advance write 则是 Musicplayer 这一播放器的位置，这个视你将 MPA 解包时选择的位置而定。再下面需要先在 Song filename 中选择你刚才制作好的 MPA 文件的位置，然后在 Song name 中输入该歌曲的名称，令人遗憾的是：该软件并不支持中文字符，所以在这里只能输入英文或者汉语拼音，输入后点击“Add to list”，在下面的表格中你就会看到结果，这一切完毕后请“慎重”地检查一遍，确认无误之后点击右边的“Write”写入文件！而如果要将另外的 MPA 文件添加到已经做好的 *.gba 文件中也是在这一步进行，方法是在 Song filename 中选择 MPA 文件，在 Song name 中输入该歌曲的名称，最后点击“Add to list”——这样周而复始，你就能制作出属于自己的 MP3 专辑！

在 GBA 上应该怎么使用这个播放器呢？我们可以先在模拟器上试用一番，如图 6，这是 Musicplayer 的界面，呵呵，还是有模有样的吧。其实操作相当简单，A 键是播放，B 键是停止，上下键在歌曲之间选择，而 L 则是将按键锁住，怎样？挺人性化吧。这个可以防止误操作。而解锁则是 GBA 的热启动方式：同时按住“A，B，START，SELECT”。不过，笔者试用之后感觉最爽的是这个软件的屏幕保护的功能，因为听 MP3 是不需要屏幕的，所以该软件加入这样一个功能：当我们没有碰 GBA 的按键超过一段时间时，屏幕自动关闭，这样就节省了电力（可以按"R"来选择时间控制），这个和黄金太阳或马力奥中的屏幕保护同理。

最后，让我们将烧卡器连上 PC，打开 Flash Advance Writer，将制作好的 MP3 文件传到 FLASH CARD 里面，接下来就请您拿出 GBA，慢慢享受这高科技为您带来的快感吧……

斗 13：如果其他读者对游戏机硬件或是周边有什么心得，现在正是投稿的大好时机。注意，在使用电子邮件或 QQ 投稿时，本人只收纯文本和图片。**严禁 WORD、WPS 等复杂格式。**

GBAX 完全解惑版

我跟大家说说现在市场 GBA 烧录机的情况总共有 N 种：gbax，gbas，intellenge card，对录卡……

先说说 gbax，作为最先的前辈，它拥有最大的市场。它共出过四批货，第一批货只有 32m 的，但有速度的一些问题，国内那时应该没有什么商家敢进货，呵呵！第二批在国内有人开始尝新了，分为 64，128，第三批则是 turbo 版，分为 64，128 在卡带上都有 turbo 的标志，这几批开始得到大家的支持啦（我也是这时候买的 128，结果 256 两天后公布，吐血），turbo 比普通 gba 卡带大一些，用者不太爽，还有 gbax 的卡带都比较费电。

个人感觉是 d 卡带用电的三倍以上，11 月初，gbax 划时代出了一个 gbax pro 版的，有 64，128，256m。卡带是普通 gba 卡带的大小，费电是 turbo 版的 0.5，支持 eep（其他版本需要补丁，或需转换 rom）。有的店可能是屯了一些老货，所以 64，128 还是大卡，强烈推荐大家要买的话，一定要选 pro 版。记忆方面前三批只能支持 sram，pro 版支持 eep 啦。gbas 好像是台湾出的，价格比 gbax 便宜一些，卡大，不值得买，记忆支持 eep。聪明卡则是最近冒出来的，128 为大卡，为北通代理，比较便宜（相对 gbax），128 只要 580 元！

对录卡巨便宜，不过非要到 boss 那去交钱，不值得！！只有 64m，小卡不错，大概 160rmb 就可以拿到。对于第 5 期电软那个号称最强的烧录机，本人持保留意见，低不成（有聪明卡 128），高不就（gbax256 是最高端的）？

还有一个 usb gbax，有 64，128m，它有一个特殊卖点，可以烧 gb 游戏（其它的都不行，gbax 需要 gb brige，不过只看过图片，太不方便，还没发售，估计要跳票）128 只要 799rmb——www.r1.com.mo。

绝非闲话：在 gba 的 rom 里面，记忆分为四种，sram：黄金，火焰，机战 A（不信者事实为证，用 gbax turbo 就是能玩）。eep：分为 32k（可以用 gep 转化为 sram）马里奥 A1，final fight，street fight。64k（也可以转为 sram），只有一个游戏，马里奥 A2。

烧录程序有两个 littlewrite，faw，前者是最好的，强烈推荐，用了前者，你会把后者一脚踢开的……

最后个人的建议，有铁者首选 gbax pro 256，铁少者，还是换卡吧，gbax 的市场肯定会大洗牌的……

（rclljj@etang.com）

来玩街霸 3RD

YUN：攻击力偏弱，但胜在速度快，并能连绵不绝的组织攻势，YUN 应该是个特点鲜明的角色。YUN 的 TC 很实用，站轻 P · 轻 K · 中 P→必杀技 orSA 是必须掌握的连技；站中 P · 重 P · ←＋重 P 后可取消 SA；近身站中 K 可浮空，之后取消大跳轻 P · →＋重 P 是很 Cool 的技巧；特殊技雷击蹴（跳↘＋中 K）有不错的对地判定，但被对手 B 掉或突中截击的危险性也很大。绝招步法（↓↘→P）有较好的突进性能；铁山靠（→↓↘P）较绝招步法更为安全，中 P 和重 P 强度有浮空效果；二起脚（→↓↘K）的性能略差，无论用于连技或对空均不理想，虎扑子（↓↙←P）出招缓慢但判定极强，甚至可以对空，两 P 同按可变成伪技；前方转身（→↘↓↙←K）很像屑风，本身没有攻击力，但可以选择多种追打。扬炮是 YUN 颇具的 SA，还可以铁山靠→绝招步法利用其浮空效果来加料，扬炮判定范围较小，因此用于连技中比较恰当；枪雷连击是拥有无敌时间的突进型 SA，按惯例，有三条气槽的 SA 威力都不怎强，此技更适于对地截击或连技中；幻影阵发动后很像是 SFZ（少年街霸）中的 DC，在有效时间内可利用残像进行多 Hit 打击，在幻影阵中浮空对手，绝招步法、铁山靠、虎扑子混用可形成较有效的连技，幻影阵还是比较偏于高手向。

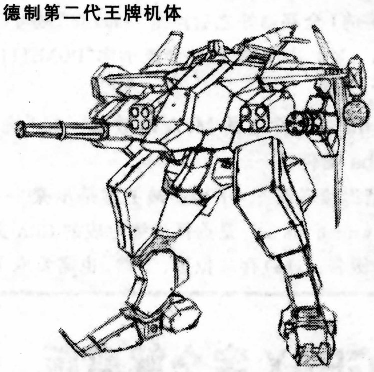
YANG：与其兄 YUN 一样属于速度型角色、并有许多招式的判定都几近相同、如雷击蹴、TC 站中 P · 重 P · ←＋重 P，白虎双掌打（虎扑子）、前方转身、近身站中 K 等（YANG 的雷击蹴不同之处在时可在跳中 K 后使出形成 TC），不过两兄弟仍有明显的区别。可输入三回的螳螂斩（↓↘→P）是 YANG 主要的进攻手段，中途停止的变招可攻可守；穿弓腿（↓↘→K）对地绝胜过对空，可钻波也是其特性之一，理论上说穿弓腿有浮空效果，但实际追打较为困难；移动技快跑（→↓↘K）速度果然够快，这使 YANG 的战术更为丰富，不过快跑毕竟不是阿修罗闪空，跑动过程中并非无敌。SA 雷震魔破拳的威力不太稳定，在反击中使用效果较佳，此技若对手防住了也较安全，对手基本无法反击；转身穿弓腿是穿弓腿的强化版，威力虽不大，但却有广范的用途（同样有钻波），是比较常用的 SA；星影圆舞虽看似 YUN 的幻影阵，但实质上区别很大，幻影阵重在浮空连打，星影圆舞则是依靠螳螂斩（二发止）与普通技间的循环形成地面连技，需要很高的输入技巧与熟练度才能发挥作用，反正比幻影阵更难用就是了！另外需要注意的与幻影阵不一样的地方是星影圆舞中还可使用 TC。YANG 与 YUN 初识时可能会有类似的感觉，但深入后便能逐渐体会两人截然不同的战术了。个人认为 YANG 更强些哦！

URIEN：这是个亦弱亦强的角色，原因是他的连续技实在厉害，其浮空连技感觉像是在玩“铁拳”，但如果过分依赖连技，战术就会变得很单调，况且 URIEN 的普通技判定并不高，地面贴身战占不到什么便宜。→＋中 P 对空、→＋重 P 中段、蹲重 P 浮空，这些招的特性均应掌握，蹲重 P 对空效差，如在 BLOCK 后使用效果较好，且能以各种方法追打。METALLIC SPHERE（↓↘→P）是牵制型的飞行道具，速度慢、可蓄力、并可向斜上方发射，如果空中命中对手，可与 CHARIOT TACKLE（←蓄→K）形成浮空连技，一通乱撞、威力惊人，只是这样的慢波要在空中击中需要先读对手的行动，且对手可以空中 B，因此这样的连技有些机会主义啊！VIOLENCE KNEE DROP（↓蓄↑K）的下降速度很快，能较有效的进行空中截击；DANGEROUS HEAD BUTT（↓蓄↑P）头锤攻击只能用来打上段和低空截断，但若在连技中可充分利用 EX 版头锤的浮空效果。SA1 是对地判定的突进技，优点在于威力大、出招快、无敌时间长，但若对手浮空，就难发挥攻击力；SA2 是招飞行道具，判定出现时完全封锁前方，但若不用来对空或配合连技使用，实在难有作为；SA3 是可以反射大多数飞行道具（包括真实波动拳）的光镜，自身攻击力很弱，但用法极多（比如投技后立刻使出轻 SA3，换位，再以中、下段变化攻击，对手便会在光镜与拳脚间弹来弹去、难以防御；而在浮空乱撞连技中以重 SA3 挥空还可以赢得蓄力时间），因此 SA3 就成为 URIEN 使用者选用最频繁的超杀了。以守为攻，抓准时机以强悍的连技重创对手，应该是比较适合 URIEN 的思路。

水平有限，如有不足之处请批评指正。特此感谢上海 PCHOME（WWW.PCHOME.NET）游戏区格斗版，力奇、HESONG、自游人、红发二阶等朋友的指教与帮助！（**文：偏执狂／责编：因页码临时强行变动，排版非常混乱。这期先登结尾，下期再登前面的。**）

目前斗战胜 13 的目标是要把 HELL 难度下所有关卡全破，其困难在于，本人希望用特定的机体完成特定的任务。因为自己无论如何是很难达到日本 GGB 第一达人 TTT 之全四机体“里地狱素”全面全破的究极记录（“素”者，机体“武装无”也），限于时间和水平，斗 13 不得不对机体进行装备。目前，JAGD PANTHER 之“里地狱 GREECE”一次性 HAPPY CLEAR；国产 13 式“里地狱 EGYPT”亦已乐胜；前两天又花了一个多小时把表地狱“UKRAIN”给圆满爆掉（HELI 全生存、自机高 HP 完成任务）。现在就剩“里地狱 UKRAIN”了（因为得把电视亮度调到最大，斗 13 无心恋战）。本人累计战斗时间仅 32 小时，在战斗技术上与日本玩家相比，不夸张地说，正是“尚未入门”。然而一想到“表地狱 GREECE”13 式援护成功之难忘一幕，心中仍无限感慨……对于 GGB，斗 13 已进行了多方面的研究并加以理解，终于发现，心目中最优秀的游戏效果真是它。

德制第二代王牌机体



JAGD PANTHER

■**GGB 适宜人群**：重度 FPS 玩家 or 对“斗战胜十三”的战绩心存疑惑且绝对不服气的挑战者。本作对于坦克装甲车辆爱好者亦有独特的吸引力。

■**推荐年龄**：18 才以上、自我感觉良好且有点儿“硬派”风格的玩家。（笑）

持续的最大级紧张感、焦燥感、恐怖感——关关 10 分钟以上
就算能够理解想必也很难熟练的繁杂操作——瞬间的迷惑＝死亡
机体运动美学＆武器弹道美学——精密的物理计算无可挑剔
玩家需要具备足以应付残酷战况的临场应变能力，心理素质最优先

武装雄狮 · 激战篇（GGB）游戏难易度设定资料

座位里极限状态的兵士
恐怖与绝望
刹那的高扬与永恒的瞬间
混沌战场的凝缩……
亡者之大地，铁之棺桶
等待你的将是
汹涌而来的恶魔……

指标 难度	BLAZE AWAY（蛋糕）	NORMAL（普通）	NIGHTMARE（恶梦）	HELL（地狱）
■自机最大 HP	标准的 200%	标准	标准的 80%	标准的 50%
■自机携带弹数				
主武（MAIN WEAPON）	9999 发（固定）	标准	标准的 75%	标准的 50%
幅武（SUB WEAPON）	标准的 150%	标准	标准的 50%	标准的 50%
■敌增援出现间隔	30 秒	30 秒	15 秒	15 秒
■敌导弹命中性能	标准	标准	标准的 150%	标准的 200%
■OPTION BOX 出现率	白箱低、青极低、红无	白极高、青高、红普通	白极高、青极高、红高	白、青、红箱皆极高
■POINT 加算	实际战绩的 0.1 倍	实际战绩	实际战绩的 2.5 倍	实际战绩的 5 倍

责编 鬥戰勝 13
K & 6 @ NsHy * $ MPv @ E

注意：第八期《电玩新势力》将收入本次比赛最具观赏性的对局及现场数码彩色照片，各位 VF 迷实在没有理由错过。虽然我们的水平与日本尚有很大差距，但勇气可嘉。

四月演武

——北京首届 PS2 版 VF4 交流大赛纪实



2002 年 4 月 28 日。

北京的天空有一点阴沉，掉了几点毛毛细雨，非但没有使人觉得阴郁，反而使京城一改四月初沙尘暴来袭时混沌污浊的面貌，空气格外的清新了起来。

北京大学医学部时缘餐厅的二楼，与这灰色的天空更是显出了明显的对比，灯火辉煌，屏幕之上斗士身影纷零，一派战意昂扬的景象。

半决赛第一场。ZKF(比赛中用名“ZKF”)的 VANESSA 利用时机把握格外准确的回避攻击，拿下两局，淘汰肚段(比赛中用名“塔利班”)的洛，进入决赛。

半决赛第二场，使用洛的 AKIRA8l(比赛中用名“lau1”)遇上了平时的好友鹰岚(比赛中用名“AOI”)，在对手 AOI 连番横周肘当(6P + KP)→两止(43P)→云蹴(6KK)的连携攻击下，一时未能适应过来，只能坐视 AOI 与 VANESSA 两名女斗士的决战将在眼前上演。

三位决定战，两名洛狭路相逢，较量起了以凤凰枪掌(6PP)为主要战术打开手段和以侧闪为主要反击契机的攻防，最终依靠 2P 牵制的运用得当力夺季军。

在此后的一瞬间，现场所有人的目光都集中到了中间的电视屏幕上，赛场一时变得无声。

这次比赛完全是民间组织的。在国内，由于没有产业的支持，没有正规电玩企业的运营，街机事业也得不到自上而下的整体规划，竞技类的游戏想得到交流比之日本何啻困难万倍。作为主办者的笔者，一开始对这次比赛的规模也丝毫没有信心，只是希望别因为人气匮乏而不幸夭折就好了。但是，借着媒体朋友的宣传，加上低估了 VF 爱好者的热情，赛场上的热闹程度大大出乎意料之外。报名选手 33 名，到场 24 位，加上前来观战的朋友，使容纳了将近五十人的会场显得有些拥挤了起来。选手中风格打法多样，十三名角色全部有人使用(日本“格斗新世纪”大会决赛区无人使用陈佩)，而且更有自上海、香港前来参赛的选手，令笔者足感欣慰。而杂志社天师的参战也令到场选手感到意外，第一场以天师的雷飞作为开局更是预示了这次比赛的精彩纷呈和复杂多变。

赛场上风云变幻，众多的变数正和体育竞技一样，可能会留下很多遗憾，却保证了赛事永远的悬念和紧张。赛前因为听闻有上海高手前来参赛，北京众玩家于 26 日晚齐聚新东安世嘉游乐城进行“摸底战”，一战过后，诸人纷纷心中留神，公认前来参赛的上海选手小熊宝宝(比赛中用名“烧菜师傅”)实力无论如何都在四强之内。但比赛时也许因为心理因素，也许是之前的“摸底战”没有遇上小组另一强手 VV(比赛中用名“VV”)，洛与 WOLF 战满三局十五回合，战况极其惨烈，最后惜败对手，未能晋级八强，爆出本次赛事的最大冷门。另一位上海高手 PACO(比赛中用名“PACO-XS”)发挥正常，轻松进入八强，只是被 AKIRA8l 阻挡在了四强门外。

二十四人，八个小组，历时一个半小时进入到残酷的八强战，NINJA、塔利班、ZKF、Heat、VV、AOI、PACO、lau1 捉对厮杀，拳风脚影，掌声满耳，两个小时倏忽经过，比赛最高潮的时刻也悄然来临。

准冠亚军坐定，因为平时相交甚好，对对方的战术特点都非常熟悉(赛后据悉，平时鹰岚很少使用 AOI，显然是有备而来)，两人均不动声色，自信的选定人物：AOIvsVANESSA，AOI 主场背景音乐响起，更为紧张的似乎是台下济济一堂的观者。大木碎(8426P + G 后 41236P + G)、横周肘当→两止→云蹴、打击寸止，AOI 的攻击依然显得颇有章法并且霸气十足，虽然 VANESSA 为大家表演了一堂投技大观，但还是因为不太适应对手迅疾飘忽的打法以 1:3 输了第一局。

赛后某天，在北京小西天附近某饭馆里，阳光灿烂，ZKF 和一干同道谈起了自己如何变强的心得：“就是要多战，多求败。对手越强，越能学到更多的东西。我当年就是给鹰岚他们‘虐待’出来的。”

第二局。为应对 AOI 的素早攻击，VANESSA 改变了打法，尝试运用易打出 counter 的上段连携技(如 pp4p 或 ppp 之类)，力求封杀对手的连携，并且拿下了第一回合。但敌变我亦变，AOI 不但将惯用的连携第三式云蹴转化为判定更高的下段投，并且发挥出了 AOI 完整返技的潜力，并且加强针对对手回避攻击的防御，依然以 3：1 的同样比分再下一城。

胜利的天平似乎在向 AOI 这边倾斜，季军 AKIRA8l 甚至对鹰岚开起了玩笑：“历来冠军最遭人唾弃。你等着，今晚我们在街机厅再大战一百回合，以雪方才之辱。”而此时的 ZKF 在背后隐隐的议论声中依旧不动声色。

第三局。AOI 轻下两回合，第三回合也战至对手仅剩三分之一血的时候，当 AOI 一个“大木倒”(8426P + G)将 VANESSA 掀翻在地的时候，已经有心急的观众鼓起了掌。但谁也没有想到，片刻间天翻地覆，AOI 一脚未踢出(“大木碎”未成功)，VANESSA 迅速起身，转入反攻，拉进了双方血槽的差距。刹那间电光石火，双方各自交换了一个漂亮的拆投之后，VANESSA **バパツゲナナツクルストリム**(6PKK)双脚命中 AOI，“K・O”二字出现之时，满堂惊呼。随后两回合如游历梦中，VANESSA 越战越勇，侧闪攻击神出鬼没，奇迹般的力挽狂澜，将总比分定格在 2：1。

掌声经久不息，甚至一边前来帮忙的“裁判”存完对局纪录后，都好像有点不忍立刻开始下一局一样。而两位选手在波涛般的掌声中相视一笑，额头晶光隐现。

第四局开战之时，现场更为寂静。

第一回合，VANESSA 胜。

第二回合，AOI 谨慎应战，小心进攻，但可能略微消极，VANESSA 连胜。

场内喧哗暗起，大家似乎都预感到戏剧性的结局可能会发生在眼前，连餐厅的服务员都因好奇在门口止步观战。然而，正如前人形容过一样，心理如魔方般神奇难解。第三回合 AOI 利用多段连携打出 counter 以及下段偷袭成功扳回一回合。第四回合，在几次“大木碎”失败后，AOI 意外的一次“大木倒”后接 41236P + G 成功，踹击 VANESSA 腹部，将对手的心理防御工事打开了一个缺口。VANESSA 频繁后退，代表 ZKF 风格的主要进攻打开技**バックチャンジキツク**(44K + G)也因为不敢贸然进袭而连番寸止收招，被 AOI 逼近投胜。

场面急转直下，最后一回合 AOI 拳点接投，防住对手起身下段脚，连续两个下段投，在第三次摔投过后，击败了心理先行落败的对手，鹰岚在一浪高过一浪的掌声中，用沾满汗水的双手捧过了奖

杯……

也许。胜负只是一种升华，比起名次来，许多选手的参与精神更是让人感动。一次民间的小规模比赛能获得这样的成功，对主办者对北京的VFer甚至听闻到这次比赛的全国同道来说，鼓舞人心的意义远胜比赛中的得失。格斗游戏需要交流，需要每一个热心者都一尽己力来推动她的普及。希望这次比赛只是一块小小的石头，惊起国内更多的同仁和爱好者平静的心潭，勇敢地走出家门，用格斗的青春谱写出壮丽之歌。

感谢每一个参赛者投入的激情，感谢前来观战的朋友的默默支持，感谢"电子游戏软件"杂志社以及"电脑商情报"为这次活动提供的媒体支持，更要感谢北医的朋友吴凡杨鉴，他们为了支持这次比赛，不但烧了一台彩监，还丢失了一个原装的 PS2 手柄……

（这是这次活动唯一的遗憾，想对那位拿走手柄的朋友说一句，要想成为格斗游戏的高手，人品道德的修为也必不可少，很遗憾，看来您将终生无法达到强者的境界）。

这是第一次比赛，还不成熟，但决不会是最后一次，相信也不会是只在北京才有的比赛。朋友们，为了自己喜欢的格斗游戏，你们该行动起来了！

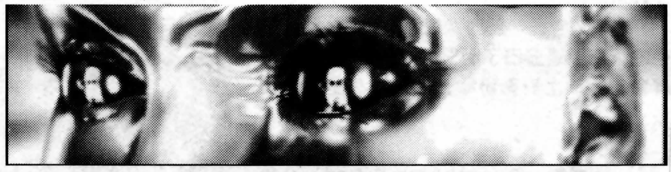
(TEXT BY SILENCE)

VF4 课题研究

闪避篇

电软在手，胜率 200%UP！

责编 鬥戰勝 13



本文的作者是：鸣月 Heat(北京)。希望更多的街机高手能够投稿

众所周知，格斗游戏对战中最忌把招式用老而给对方留下反击的破绽，当进攻方出招时，防守方需要做的就是采取正确的防守以等待对方的破绽。VF4 也是如此。但在 VF4 中防守方又多了一种选择，闪避。VF4 种的闪避操作非常简单，不按任何按键摇杆推上或下一次，成功的闪避会避开对方所有上中下三段攻击（包括投技），使自己处于非常有利的反击状态。紧张激烈的对战中适时的做出漂亮的闪避常常能起到反败为胜的奇效，而巧妙的闪避往往也能令对手击节赞叹。

那么什么时候我们应该运用到闪避呢？

1. 先读对手的行动。比如和具有 PPPK 类招数的角色对战，当对手用出上段 P 的时候我们就要考虑使用闪避了。因为一般情况下对手会有如下几种变化：一，老老实实的 PPPK 或者 PPP 下 K。二，PP 或 PPP 后接投技。三，下段 P 或中段肘打。如果是第一种变化，那么我们闪避后成功后对手的招数还没有用完，而我们已经不在他的攻击范围之内，这时候一切行之有效的打击技都可以使用，或者干脆点直接闪避攻击即可。这时对手有可能和我们之间的距离投技够不到，所以不推荐使用闪避后摔投。要注意的是最后一下的 K 由于多是回旋系的，所以一定注意闪避的方向性，即向里还是向外闪，一旦方向错误必中招还不如不闪。第二种变化，这种对手比较阴险，这时的闪避要求我们眼疾手快，慢一点儿的话就等着挨背吧。（日本高手的拆解 N 种投技再加闪避的方法离我们还是比较遥远的）。闪避后可以以牙还牙给他个侧背，也可直接用打击技。第三种变化，由于对手出的是前 P 或下 P 这类的小招，收招时间短，所以推荐闪避攻击。

2. 己方出招被对方防住。这时对方已经有机会进行反击，无非是摔投或打击技。这时如果我们输入闪避指令，则对方的反击招数落空，我方再度有利。但要注意的是如果己方出的是摔投确定技，那可就不能闪避了，及时拆背吧，要养成同时拆两种或更多种摔投的习惯哦。举例：结城晶跃步顶肘被对方防住后，对方结城晶以上步冲掌（←→P）反击，我方于跃步后马上闪避，对方反击落空。同为结城晶，马步被对方防住后，由于马步是摔投确定技，我方只能判断拆解摔投。要注意的是，对方防住我方攻击后也有闪避的可能，这就是二择之外的变化了，应对方法是目押对方的闪避动作站立防御后反击（说着容易做起来难啊）。

3. 对某些蓄力和不可防御招数。如 Wolf 的←→P，这招蓄满力后发出是不可防御的，对手一般会在我方起身后使用。但对手在使用此招的时候一般距离我们较远，所以在发现 Wolf 向自己冲过来的时候的及时闪避就可以轻松避开了，这时对手任你宰割。在对付这类招数的时候，我们不妨做出连续闪避。还是上面的例子，倒地时 Wolf 做出蓄力动作，我方起身后马上闪避，而这时对方取消蓄力后再度蓄力后前冲。由于一般人的在一次闪避失败后的下意识反应就是防御，结果就是中了 Wolf 的第二次蓄力攻击。如果我们在第一次闪避失败后不做防御，目押到对方要再次出招而连续的做出第二次闪避则彻底击碎对手的阴谋！同样的连续闪避还可以用在对手延时出招的情况下，连续两次成功闪避的成就感可是言语难以形容的哦。

4. 场地边缘地带。在 Open 场地和可崩坏的场地的围墙被破坏后，就有可能出现 Ringout。当己方在即将被 Ringout 的处境中及时用出闪避，不但可以摆脱险境也有可能让急于把己方挤到台下而连续用 PPP 或前冲技的对手自食其果。这方面最好的例子就是结城晶的闪避攻击贴山靠。这时的闪避要特别小心的是方向，一失足则铸成大错。

关于闪避还要注意的是，闪避攻击收招时间较长的要慎用。比如结城晶的贴山靠，被防住后可是摔投确定啊。希望此文能对广大 VF 玩友熟悉和掌握闪避技巧有一定的帮助，本人水平有限，难免错误遗漏，还请广大 VF 高手批评指正。



左图：修罗霸王之对战道场。VF4 专用 NAOMI2 机台＋BLAST CITY（皆为对战台）。作为最专业的硬件制造商，世嘉高端街机筐体之 CRT 屏（投影管不算）主力供应商为 TOSHIBA（东芝），其次是 NANAO（EIZO）。望各位家用机发烧友明鉴，进而借鉴，不要被市面的假象迷惑。MEGALO 背投影方面，目前暂时由 HITACHI、TOSHIBA 等控制。



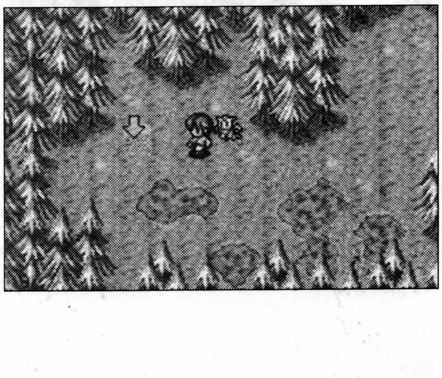
露娜传奇

喜爱SEGA的人就一定是银河之星的忠实FANS。作为GBA2002年度第一季的RPG超大作,本作当之无愧。因为她不但拥有细腻的足以将人物表情做活的画面,人性化的战斗系统,更有着史诗一般磅礴的剧情。本作登场的主要人物有三对共6人,爱情、友情、宿命,将众人物的性格刻画得非常到位。而悬念就像侦探小说一样,不到最后一刻不知道凶手是谁。

GBA	厂商:GAMEARTS	类型:RPG
	发售日:2002.4.12	售价:5800日元

海中央,在一个叫做布路古的岛村中。少年阿莱斯日夜幻想着成为英雄。和往常一样,今天自然少不了上山来试试运气:歇斯底里地欲将黄金神剑从石缝中拔出来。谁知用力过猛一个不留神,来了个后翻滚N圈,躺平于地(笑)。此时灵猫娜露和村长之子兼好友拉姆斯跑来告知,村长从魔法都市请来了个魔法使,现欲集中全体村民到村中女神像前集合。阿莱斯和娜露下山后,先进山脚的家中可有四个宝箱可拿。再到北部池边去叫上正在纵情歌唱的少女露娜同往。南下过桥来到村里,村民已经到齐了。果然,来了一个自称是魔法行会的魔法使:那休。此厮唠唠叨叨了一大堆,阿莱斯和露娜私下小声嘀咕几句,都被他臭屁了一番。更言之演讲为珍言(倒)。母亲则委托那休给年轻人指导,帮助他们尽快成长起来。那休答应首先给阿莱斯一行人试炼的机会:白龙神殿。先来到拉姆斯家里找老母要得地图(调查箭头处),现在屋里的红色箱子似乎暂时还打不开。拿到地图后就可以西行同那休出发了。

众人来到一片被浓雾所笼罩的森林(寂静岭?)。那休先是和林中屋里的老伯打了声招呼,就继续进发。众人似乎不怎么服那休,途中又是一番口角。首个迷宫不会有什么难度,依靠那休强大的雷系魔法和阿莱斯的剑技,杀敌无忧。此二人的超杀魔法魄力极大,较养眼。况且,即使是战死,娜露也能帮助复活。一行人西行穿过一座桥后决定先安营一晚。次日众人又都精神饱满(HP、MP全恢复)地继续进发。途中的箭头处



众人发现了一块写有古文字的石板,但却不知其含意。一路西行,终于来到了白龙神殿的入口,但却无法进入。此时众人想到了那块古文明石板。众人返回森林中找到并细读了三块写有"棒、我前示、实之月"的石板。而这些显然就是开启白龙神殿大门的咒语。阿莱斯与露娜一道合力按照"实之月、棒、我前示"的顺序吟唱,终于将大门打开了。现在该轮到那休不服气了。今距神殿只一步之遥,但眼前汪洋一片,那休又开始卖关子了。自个找?行。阿莱斯最终在水边(调查)找到了隐藏的入口。但又必须要正确吟唱白龙之名才可通行,选第二项。随着一条水路的开启,众人的试炼之旅正式展开了。在寒风逼人的冰之神殿中众人见到了传说中的白龙。而白龙给阿莱斯的试炼就是灵魂的对话。选择2、1。即守护世界和平以及对自己的信心。白龙则指点阿莱斯想要成长为真正的英雄,就必须找到居住在世界各地的赤、青、黑龙,并且通过他们的试验。临走之时,白龙赐予阿莱斯一颗水晶和白龙指环。而在众人走后,白龙的自语令人深思:历史又再次重演,有趣啊,我们下次见面时你将得到新生。

一行人返回村子,就在女神像前(调查)就地解散,那休回魔法都市,而拉姆斯则回家去了。阿莱斯和露娜也回家休息,准备第二天将要举行的村祭活动。次日夜晚,祭祀活动后,露娜在山顶找到了独自在此吹奏的阿莱斯。原来为了成为英雄,阿莱斯打算明天早上天亮以后即刻启程去全世界角落寻找另外三条神龙。阵阵夜风轻抚着两颗年轻的心。原来黑夜竟也会那么短暂,难舍的送别终于还是要到来的。阿莱斯走后,露娜才发现与其痛苦的等待不如坚强地与他同甘苦。而挚友拉姆斯似乎也不想错过这次成名的机会,最后三个年轻人还是走到了一起。一行人经森林南下,忽然遭到狼群的围攻,还好有个叫做列库的流浪旅人出手相助。西行过桥后,来到海港,准备乘船出海。但这里的船竟然被海贼劫持了。看来此事关己,非管不可了。一行人来到酒场,打听到海贼还绑架了一个魔法使。经酒场BOSS介绍,众人来到下面的宿屋先投宿一晚。次日大家一合计(三个臭皮匠)想出了一个馊主意,藏身于酒桶中运上贼船。此计果然得逞,三人顺利潜入了贼船。每走几步就有大批海贼来袭。众人沿左翼船舷一路北上突围,终于发现有个人被倒吊在桅杆上,而此人非别人,正是魔法使那休是也(丢人现眼)。还好有飞猫露娜在,才得以将其救下。众人正欲逃身之际,海贼船长杀到,四打一,呵呵,胜之不武也。成功地将船从海贼手中夺回后,众人在酒场大宴了一番。次日,阿莱斯的英雄之旅终于乘着船起航了。而命运就像无边的大海……

众人在一个叫做麦利比亚的自由都市登陆。下船后,阿莱斯欲拉那休入伙,但他还是谢别众人而去。而拉姆斯进了城更是迫不及待地独自跑去做他的大买卖了。港口旁的仓库里可找到些道具。城中调查女神像可恢复HP、MP。而据露娜所言,此地居住着传说中的四英雄之一的阿尔卡库。阿莱斯先去武器屋买了把最贵的剑,买足恢复道具。前往北部的宫殿,在右边的房间找到了阿尔卡库,当然,先得通过他的考验才行。毕竟实力相差太多,阿莱斯根本撑不过他的三板斧,想胜之唯有打一下,恢复一下,大量喝药才能勉强过关(推荐使用MP6的百裂斩)。战胜他后,得知他美丽的神官女儿洁西卡外出冒险,只为找到白马王子。现在就在城里到处逛逛。西部的商店里,拉姆斯似乎还在做他的大买卖,就让他再看看吧。一路西行来到广场,在最西端的占卜屋内又和那休碰面了。而这里的占卜师罗丝似乎和他很熟似的。占卜屋旁边就是卡片商店,有余铁的话不妨买几张来收藏。时间也差不多了,该去找拉姆斯了。此时拉姆斯正在和BOSS做交易,欲将一宝物卖给BOSS。一番讨价还价,BOSS最终答应开价2W,但要先验一下货色,拿着宝物转身进了里屋,但竟从此蒸发了。好你个JS,你居敢A到我的头上来了?好啊,我上阿尔卡库那告你去。本想讨个为民做主,但

谁知只得到一句小时候老师常对我们说的名言：自己的事自己做(倒)。行啊，蛇鼠一窝是吧。看样了这回不用武力是不能解决问题了。此时众人眼都红了，只奔 JS 店中而去。此时店员小姐见来者不善，就让开了路并从实告之 BOSS 往地下水路那个方向逃走了。众人开启机关放下吊桥一路追到水路尽头，终于围住了 BOSS。但此里突然冒出了一个水怪，卸愤的时候到了。推荐阿莱斯是先使用 MP10 的爆气增加攻击力，再使用百袭斩。消灭水怪后，BOSS 终于被逼交出了 2W 吨铁。众人走后，罗丝竟然出现……

而拉姆斯则更狠，当众人再次来到商店时，他竟而将 BOSS 的商店都霸占了，自个做了店主(汗)。众人先去和阿尔卡库道个别，然后就应该去找那休告别启程了。众人来到占卜屋，但罗丝说他刚走。最后还是在商店里找到了他。那休也听拉姆斯说到了水怪的事，又是自吹了一番，最后还是决定入伙于阿莱斯的人同行。而拉姆斯更是马上进入了 BOSS 角色，开始向众人推销起商品来(汗)。人员齐了，进入城北部的黑色通道就可以到达地图画面了。由那休带路来到大陆东南部的传送之泉。众人往六角魔法阵上一站，瞬间即被传送到一处似乎并不太妙的地方。看来，传送器出了问题？而想要回去竟然也不行了，传送器坏了(昏)。没办法，只能硬着头皮闯一闯了。通过一旁的水晶可以进入迷宫。好在这里的怪物并不太强。但随着众人的深入能感觉到一股强大的引力，途中竟发现了一座巨大的女神像。难道引力是从这里发出的？管它呢，调查之恢复先。众人经过一系列的水晶传送，一直深入。在一处重力大的将身体压碎的地方，终于找到了真正的源头：女妖。而此时露娜似乎已经无法承受强大的重力负荷（毕竟人家是女生嘛）。只能让她在一旁休息，阿莱斯与那休二人硬是联手将重担扛了下来（男子汉大豆腐）。成功的将干扰源消灭后，传送器终于恢复了正常运转。回到了大陆，此时那休建议先到大陆西方的阿尔芾娜大神殿去休整一晚。因为现在队中最需要休息的就是体力透支的露娜。一行人来到大神殿求见了这里美丽的神官长弗西亚。说明来意后，神官长自是应允。经过一晚的休养，露娜基本上恢复了体力。而另外还有一件非常重要的事要求助神官长的，就是如何解决正确控制传送之泉的问题。当然，这种小 CASE 斯哪能难倒咱们的神官长呢，讨得道具。

好了，现在可以重返传送之泉了。神官就是神官，果然不是盖的。众人终于被传送到了正确的目的地：被称为世界上所有魔法在此集结，那休的故乡：魔法都市。到了那休的主场，自是由他带队啦。一行人直接来到了魔法学校，求见四英雄之一。那休先将露娜安置在会客室休息，就去通报了。而露娜被一阵歌声吸引到湖边，原来是一个神秘的银发男子在弹奏。阿莱斯就被掠在走廊上没有人管。得，就到处参观参观也好呀！往左上楼，竟也遇到了一个漂亮 MM（人家可是魔法行会长的千金哦）。阿莱斯就迅速展开攻势，娜露更是直接邀其入伙。但就在二人(兽)将要得逞的时候，那休气势汹汹的出现了，说是四英雄之一兼魔法行会宰相的卡莱昂已经答应了面见众人了。没办法，公务在身，只得暂别佳人去应酬了。一行人终于见到了卡莱昂，他得知阿莱斯正欲寻找龙的下落时，指点众人前去传送之泉西行到一个村中去打探消息。还告知露娜在传送之泉体力透支，是因为体内潜在的灵力与重力相互干扰所致，并施展魔法将露娜的不适彻底解除了。当然，正事归正事，到了大城市自然要到处逛逛，购购物，SHOPPING 啦。而这里商店出售的物品自是比之前的小村镇大为丰富。除了武器防具商店外，首次出现了魔法道具商店，MP 恢复道具可多买点带在身上。当然在这里购物是对铁含量的严峻(阿俊语：我？)考验。因为这里还有暴加素早值的最强装备，售价 8W（当即缺铁性贫血昏死过去）。做足准备后众人经传送之泉返回大陆，西行来到一个山谷。穿过山洞后看到阿尔卡库所说的独自冒险的女儿洁



茜卡。而一个叫做基利的山贼似乎很担心她的安危，欲带她回自由都市。但洁茜卡并不领情，任性地转头就跑。

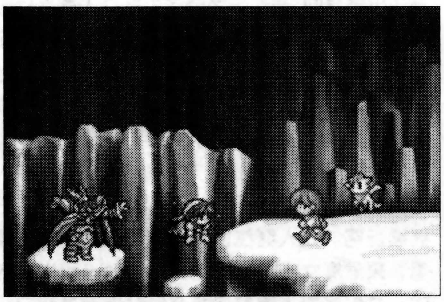
众人一路来到一处关口。此地是西行和南下的必经之地。看来要继续赶路就必须取得通行许可了。经人指点来到首领的房间。而首领非别人，正是那个基利。他似乎还在为刚刚的事颇为烦恼。但那休说明来意后他还是给了众人西行许可。出关西行来到一个小渔村。而据村民说村子时常有怪物出没，已经很久没有打到鱼了。众人来到村长部屋正欲请命前去退治怪物，原来洁茜卡已经先到一步了，得知众人的来意和决定加入队伍结伴前往。有如此美貌的神官同往，求之不得啊。众人南下来到港口欲向一渔民借船出海，但渔民似乎是不敢负那个责任，吱吱呜呜一大堆。把洁茜卡给惹火了，给他来了个河东狮吼（绝对是狮子座的女人，够味，够辣）。把渔民吓得飞起来。再也不敢吐半个不字。船是到手了，但阿莱斯等人居然就没有一个会驾船的。这还得咱们打小就善航的大小姐出手啦（哎，谁让人家美貌与智慧并重呢）。船在一片沼泽小岛登陆了。一上来就有旅行商人，如果东西没带够还可以补充一些。众人一路北上，最后在沼泽深处与一乘着大癞蛤蟆 BOSS 展开激战，击败他只是时间问题。将他解决掉后，众人返回渔村。此时弗西亚跑来把洁茜卡叫走了。

阿莱斯也该回魔法都市了。要面见宰相还得先由那休去通报。在此期间就先上楼去和候客室的人闲聊了会。时间差不多了就下楼来到大宫殿，面见卡莱昂。那休汇报了这次的渔村事件。此时魔法行会长也是四英雄之一的莲米利亚来了。她是来看看女儿所说的那个寻找龙的少年。但她一见到阿莱斯就说阿莱斯绿色的眼瞳中散发着不寻常的意念，怀疑他是与女神对抗的魔法兵团成员，将阿莱斯抓捕入狱，要以逆反罪处刑。不过好在米亚及时赶到监狱把阿莱斯救了出来。就在他们要离开的时候，听到监狱中有个戴着假面的神秘女人零星说着一些奇怪的话，而且又记不起来自己到底是谁。经过交谈二人还是决定带她一起逃走。而要恢复记忆只有去圣塔星空之间才行。众人来到大宫殿右边的通道欲前往时，此时那休来了，相告放走犯人和私闯圣塔都是要判死刑的。但在一番忠诚与友情的思想斗争后，还是决定与众人同往。但星宫之间毕竟是圣地，受女神之里的守护，所有的武器都不能装备，否则将动弹不得。没办法，只得卸下武器继续前进。当众人来到塔顶时，忽然传来了一阵悲凉的歌声，只见莲米利亚、弗西亚、罗丝三人站在魔法阵中间正在进行着什么神秘的仪式。而此时假面女人竟忽然清醒了过来，原来她才是真正的莲米利亚，受人诅咒失去记忆。此时三个魔女终于撕掉面具露出真面目。更是扬言魔法皇帝将会创造新的世界。言罢召唤出三



个魔物后扬长而去。那三个魔物防御力很强，好在攻击力并不强。虽然让魔女跑了，但总算是莲米利亚得救了。众人回到宫殿，宰相卡莱昂也不太了解魔族的情报，但可以肯定的是近来发生的一系列事件都和魔族脱不了干系。卡莱昂决定先去见白龙打听魔族情报，让阿莱斯随后去自由都市汇合。

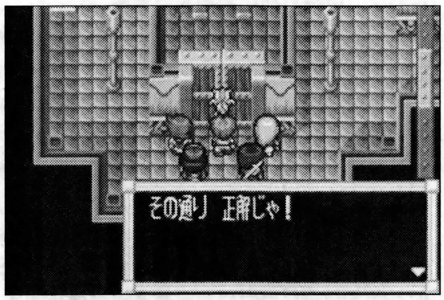
众人随即来到自由都市。顺便还可以去看望一下拉姆斯。而他的商店可是越开越红火，据说还要把分店开到全世界呢。离开商店后来到阿尔卡库的房间，卡莱昂和洁西卡都在，经商议决定先休息一晚，明早乘船前往布路古村。次日醒来，露娜忧心忡忡的说，昨夜做了一个恶梦，梦见一个黑影……阿莱斯安慰露娜不要胡思乱想，再说卡莱昂还在港口等着呢。航行中，卡莱昂问阿莱斯，在爱人与全世界之间会如何选择？阿莱斯被突如其来的问题弄的有些不好意思，一时无言以对（阿俊语：我选择爱人）。好在露娜及时过来才解了围。下船后，刚进森林就碰到一个猎人正欲捕杀一精灵，说是要抓去卖。众人自是气不打一处来，好在卡莱昂宰相肚里能潜水，没有动武，而是出钱将其买下。此时猎人才认出眼前人正是四英雄之一，吓得屁都没敢放就一溜烟跑了。一路来到白龙神殿，但万万没有想到的事情发生了：卡莱昂摇身一变化为魔法皇帝。在其强大的魔力下白龙顷刻之间化为乌有，而且露娜更被其掳走。还没等阿莱斯挥剑接近半步，也被魔力击倒，不省人事。弥留间，儿时和露娜间的美好回



忆，那句“让我守护着你”，慢慢的清晰反复播映……之前卡莱昂让阿莱斯做的选择题、露娜的恶梦，竟都成为了现实。

不知昏睡了多久，阿莱斯终于恢复了知觉。来到山顶，遇见了那个浪人列库，他得知阿莱斯的遭遇后，将一件瞬间移动宝物送给阿莱斯。利用此物，阿莱斯瞬间就被传送到了自由都市。而这里早已魔物横行（虽说如此拉姆斯的商店非但没有受影响，反倒是更火了，说是魔物来袭，大家都忙着来买装备防身）。正好遇到来求救的洁西卡，二人立即赶到宫殿，冲到二楼斗技场。阿尔卡库正在与魔女对峙，而他为了救女儿洁西卡挺身挡住魔女致命的一击，被石化（感动）。洁西卡试着解除魔女的诅咒，但无济于事，看来唯有将魔女消灭才能救阿尔卡库了。二人决定先去找那休和米亚帮忙。而二人刚赶到魔法都市见到那休和米亚一魔物就杀到，四人合力将之击退。众人来到宫殿找到莲米利亚，想要对抗强大的魔族，就必须要有比他们更强大的力量才行。而要迅速的得到成长还是必须要去找到另外三条龙通过试练。三龙之一的赤龙就居住在关口南方的火山边境。四人即刻启程前往关口（之前记得给米亚买装备）。当众人步入关口时，传来一阵悲鸣。寻声而往，发现魔女带领魔物已开始入侵关口。正欲捕捉一少女，只是这少女似乎丑了点，原来是关口首领基利乔装的，挥剑将魔物击溃。而当他得知心上人洁西卡的父亲被魔女石化（英雄救美的时候来了）更是主动请命加入队伍，带众人前往南部火山寻找赤龙。

由基利引路，通过南部关口来到一个村子。基利正在向大家介绍这里是各种情报的聚集地。但话音未落，突然冲过来一个冒失鬼撞了阿莱斯一下就跑了。坏了，基利提醒阿莱斯看看随身物品，倒，瞬间移动道具已经“瞬间移动”了。基利马上带着众人来到最鱼龙混杂的地方，酒场。找到老板打听盗贼的情报。经指点，前往东北部海岸去找盗贼试验官。而浪人列库也正巧在此喝酒，众人简短和他寒喧了几句就出发了。大陆东部的温泉可以买到卡片。众人穿过森林来到大陆东北部的海岸村子，基利先独自去酒场打探消息，众人就先到处走走购购物。看看时间



差不多了，就到酒场去找基利，那厮倒是痛快，说是请盗贼试验官豪饮了一番，自个也喝的差不多了。终于从试验官口中套出了情报，让众人去盗贼试练塔去得到认证。现在众人就前往大陆南部。而塔中每一个通道都必须回答塔主留下的问题才能进阶。第一个问题的正确答案是第一项“任”。每一扇门都必须踩动两端的红色开关才能开启。而二楼的问题正乃基利专长，选择第二项“头脑”，而后玩命地给了大门一脚（汗）。三楼选择第二项。四楼的通道口站着一个人，一下子说要先去通报，一下子又叽叽歪歪一大堆，把洁西卡惹火了（第一项）又是一番狮吼（笑）。门开了。而看在眼里的基利只能用一个字来形容自己的大小姐，强（就一个字）。在通过最后一道门的考验后，见到了盗贼长老。好，现在正式认证阿莱斯为合格的盗贼（倒）。

众人立刻返回失窃的村子，找到酒场老板，出示盗贼身份证证明书，得以进入酒场的秘密黑市交易所。将那个盗贼逮个正着，拿回了失物，还抢了他一件道具（万能钥匙，有此物可开启以前无法打开的红色箱子）。而这黑市的指轮等好东西则不少，顺便买点东西回去。当众人满载步出交易所时，魔女又再次出现，将一歌姬（老板的孙女）绑走？看来魔族下一步的目标就是赤龙。而据说要到达赤龙之洞就必须乘坐飞行器。无巧不成书，刚刚好交易所就有个盗贼盗取了飞行器的设计图纸，并告之了发明家的住所。事不宜迟，众人即刻动身带着图纸赶赴大陆南部的村子。而这里不愧是发明之村，到处都是颇新意的玩意儿。众人找到飞行器的发明家，将设计图纸交还给他，并说明来意希望得到帮助飞过西边的火山前往赤龙之洞。见到自己的心血失而复得，自是喜出望外满口答应。但是要使热气球正常飞行还缺少一件道具。众人先到地下花室找到植物学家得到植物园的钥匙，进入（有箭头指示）植物园，通过一系列的弹簧传送终于得到发明家要的东东。发明家盛邀众人在村中休息了一晚后。次日清晨，众人乘坐热气球飞往西部火山。来到被灼热炎浆所笼罩的赤龙之洞。而魔族果然已经先到了一步，路上还和魔女大战了一场了，将之击退。阿莱斯来到赤龙神殿，接受了赤龙的试练，并得到赤龙之盾（给阿莱斯装备上）。但众人正欲乘热气球飞离火山时，忽然气球关键时刻抛了锚，掉落在村子里。而等众人醒过来的时候热气球已被人偷走了。而那个列库还特地跑来看热闹，看见阿莱斯等人被摔得云里雾里，差点被乐得背过去。在酒场他告诉众人，据旅行商人的情报，了解到青龙神殿的所在地。

整装即刻出发。从海岸乘渡船到对面，这里有基利专用多重攻击拳套出售（会心一击超强），万勿错过。来到另一片大陆，进入一个村子。而这里则飘散着一种非常诡异的声音。在村长处打听到声音是从村东北部的洞中传来的。众人决定前去一探究竟。洞中每一层只有一个正确的入口，而且路上还有陷阱。先下一层楼，再故意踩两次陷阱（电梯）下到底层。第一层的正确路口在西北部，第二层在南部，但必须绕过陷阱。第三层一上来通道左边就有陷阱，应沿着右边墙壁走过去。北上就有入口但也必须沿右走一直上到顶层北部，众人终于找到了风的出口（箭头处）。原来只不过是洞口被岩石堵住了导致风听起来像鬼哭似的。这等粗活还得基利上手，有心上人在旁自是精神百倍，三下五除二清



除掉障碍物。解决掉村人的恐慌问题后，村长为了答谢，告知众人要寻找的青龙神殿就隐藏在村北的湖里，只有通过"二人爱的歌声"的招唤才能令神殿出现。二人之爱？！有意思了，这三男两女一兽一帮子就来到湖边开始"试音"。一出乱点鸳鸯谱的搞笑闹剧上演了。先是那休和米亚二人腼腆往前一站，依依呀呀了半天（笑），没戏。接着就轮到基利和洁西卡那对冤家了，此二人就更夸张了，还没唱两句就吵起来了（汗），更没戏了。而此时队中仅有的两个女生都已经试过音了，难道真的没希望了吗？此时，阿莱斯拿出陶笛，吹起了那首熟悉的曲子。而此时身处魔城的露娜似乎感应到了阿斯的心声，随着笛声歌唱，一座神殿从水底破波而出。迷宫中有大量的传送点非常复杂，有些地方还会遭到魔物的伏击。需耐心，必要时利用S/L大法。通过传送，阿莱斯终于得已与青龙见面，得到青龙之兜（装备上）。并得知最后的黑龙在大陆的东方。

当众人离开村子，往东部的山道前进途中，遭到了魔女的伏击。大批的魔物源源不断的袭来，这样打下去迟早要力竭而亡，就在危机时刻一双神秘的骑马男女出矢为众人解了围。穿过山道后来到一个小山村，在这里碰到了列库。据说黑龙在魔族的边境，而且需要乘飞行器才能到达，但之前的热气球已经被人偷走了，这个可麻烦了。还好列库知道东部的塔中也有一位发明家，找到他帮助肯定错不了。但一大群人杀过去似乎不太礼貌，又不是上山打老虎。列库决定就领着阿莱斯前往，其余人留在村中静候佳音。二人北上出村来到塔中，这里是一个无限迷宫，房间的四个方向分别有月亮、星星、宇宙、太阳的图案。墙上写着诗歌，看来玄妙就在于此。只要按照左(星星)、右(太阳)、下(宇宙)、上(月亮)的顺序走就能走出迷宫。通过黄色传送带，正确的路在左边第三层。上到最顶层的研究室找到发明家说明来意，老头终于答应帮助阿莱斯制造飞行船。返回村子后列库就辞别继续他的浪人生涯。在村中和基利对话后将人招齐，把消息告诉大家，起初大家还认为又是会摔死人的破气球呢（笑），这次可是货真价实可控制的飞行船哦。众人刚要出村就发现在山道曾出手相救的那对男女，他们将一JS倒吊在门上说是要宰了他。阿莱斯一看不妙，要出人命了，立即上前好言相劝，但他却要求和阿莱斯单挑，如若战胜了他，就答应放JS一马。好在他比魔物是要好对付多了。战后二人又惺惺相惜了一番，并把象征草原民族勇气之证的龙之首饰送给阿莱斯作幸运符。

好，该出发了。众人出村来到村东的迷之森，但在森林中转了半天，都没有找到出口（难怪叫迷之森）。看来森林被某种魔法所封闭了。没办法，干着急也没有用，众人决定还是先就地露宿一晚再说。夜晚，大家依篙火而眠，只有洁西卡还在遥望着星空，回味着以前与基利浪漫的一幕



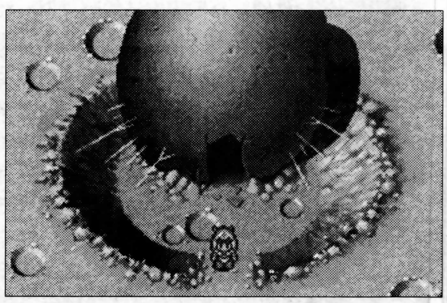
幕。而在阿莱斯梦中出现的依然是那个女孩：露娜。次日清晨，两个草原族人路过碰到了众人，说这里是草原民族的圣森，外人不得善闯，正欲驱赶众人，但发现阿莱斯的身上配戴着族长的黑龙之首饰，知道原来是族长的友人，就将众人领出迷之森，来到了他们的部落（看样子我以后迷路了也就地睡一觉？！）。通过与村民交谈得知部落现在正被一种奇怪的歌声所笼罩，为此已经有很多人病倒了。在村西部的帐篷里，又与故人相遇了。既然说他们有黑龙之首饰，难道他们和黑龙有什么关系吗？在草原民族心里，黑龙岩被称为圣地。而誓死守护圣地是他们的使命。但现在村中忽然出现了一个暗之歌姬，使得部落几乎将要灭亡。此时外面又是一阵歌响起，队中的洁西卡和米亚因难以抵抗魔咒相继昏倒在地。看来暗之歌姬似乎来袭了。此时族人来报，发现了暗之歌姬的藏身之地，就在他们的圣地，黑龙岩之中。言毕又被歌咒袭倒。看来事态危急，阿莱斯立即跑到村长房间问清楚黑龙岩的具体方位，整装前往村东。

在黑龙岩的第二层，众人与先到一步的草原战士相遇，经商议决定合兵一处继续深入。此人弓矢可三次攻击，实力强劲，正好可以填补洁西卡和米亚的空缺。途中阿莱斯见到了黑龙的灵魂，原来龙的肉体已经被暗之歌姬所控制。黑龙将黑龙之铠交给阿莱斯(装备好)，并告知只有正义的心才能唤出铠的威力。众人马不停蹄地赶到顶层的黑龙神殿，发现原来暗之歌姬竟然就是



露娜。她已经被魔法皇帝控制，利用她的灵力散播咒歌，意图将人类灭亡（怪不得魔族到处抓歌姬）。在爱与痛的边缘，阿莱斯的正义之心无限爆发，唤出了黑龙之铠。接着就是一场与伪黑龙的一场恶战。因此役恢复系的队员不在，故战术应围绕着阿莱斯来打。战败后的魔法皇帝携露娜逃往魔族边境的机械塔。眼看爱人再一次被带走而无能为力。没办法，只能先回部落。那休基利那两个家伙倒是幸福，看到心上人没事了，飞似的奔上前去猛献殷情。此时列库给大家带来了好消息，飞空船已建造完成，让阿莱斯去提货呢。众人再次来到研究所，飞空船已经进入最后完成的调试阶段，让众人等等。在此期间去听听那两口子谈些什么甜言蜜语吧。一会儿，飞空船终于可以正式交付使用了。但就在众人欲登船时，那休忽然被魔女所控制，将飞空船击坏。而要将其修复的话则缺少一件重要的零件。没办法，去黑市看看吧！众人又千里迢迢的赶到地下交易所，运气不错，倒真找到了有此零件出售，但JS竟然要价3W，还不还价（昏，不愧是黑市）。没办法，出血吧！

带着零件返回研究所，飞空船终于修复了。魔法皇帝是吧，请洗干净脖子先。众人豪言壮志的登上飞船，向魔族边境的机械塔进发。但就将飞达机械塔时，飞行船遭遇到了强烈的魔法结界，只能迫降在塔下的魔族村落。进入迷宫继续前进，这里正确通路在右边。当众人走到途中，忽然听到后面有悲鸣声，寻声而去，发现一魔人正在打劫(狗咬狗)，众人出手相助(多管闲事)后继续赶路。众人继往里深入发觉空气愈发的凝重，果然魔女出现施展结界将洁西卡和米亚封印。并以此为人质要挟命令阿莱斯与基利自相残杀。好在经过与之斗智未令其阴谋得逞。现在阿莱斯的暴气（MP10）+百裂斩的组合攻击力已经拥有HP999的究极威力，区区一个魔女跟本无所惧。击败魔女后，众人终于来到机械塔，但大门被封闭，无法进入。而就在塔东，有个巨大的蛋。众人进到蛋中，发现两个魔女正在争



执。其中弗西亚似乎还是希望人魔两族共存，不愿看到绿色的大地从此消亡。并告诉阿莱斯机械塔正门的右边有一个隐藏门可以进入塔中。而咒语就是：绿之大地。众人返回机械塔，在大门右边的箭头处找到了隐藏的门，终于得以进入塔中。一路杀到塔顶的魔道研究室，唤出了他所

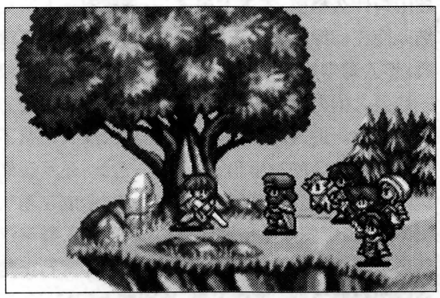
谓的杰作，魔道机动兵器：被装上加魔铠以控制的那休。那家伙竟对众人施以电击，此时米亚冲上去狠狠地给了他一巴掌将其打醒。谁知魔博士再次施压将那休控制，但这次那休凭着顽强的意志力冲过去把魔博士撞下塔去。同时也将身上的魔铠撞个粉碎，重归队中。此时魔法皇帝再次出现，将机械塔启动(？)。看来，将有更大的阴谋在后面。众人刚逃出机械塔，就遭到了魔博士(老头还没摔死)的狙击。消灭他后，众人乘上飞行船才看到机械塔的真姿：巨大的魔动机车。

众人立即飞回魔法都市找到莲米利亚，请求进入银之塔，利用银塔的力量对抗魔机车的疯狂进攻。众人从宫殿左侧的门上到银塔顶端的魔法阵，米亚发动了强大的仪式，冲击波顷刻之间将魔机车的强大结界防护化为灰烬。终于暂时停止了魔机车吞噬大地的步伐。和广场占卜屋前的莲米利亚辞别后，就可以往停在大陆东北部的魔机车进发了。而在塔中众人居然发现了四龙的躯体？原来魔族利用四龙的力量当做魔机车的动力源。通过复杂的机械管道传送，终于上到塔顶，而这里竟是个巨大的庭园，而且还有大量的精灵族。众人终于得以进入机械塔的核心部分。但进入魔法皇帝之间的门被魔力所封闭，无法进入。关键时刻还是弗西亚帮助众人将封闭解除，并挡住另两个魔女的攻击掩饰众人进入魔法皇帝之间。爱人和敌人都在眼前，该是了结的时候了。魔法皇帝可二次攻击，此役依然必须依靠阿莱斯的暴气＋百裂斩组合取胜，随时准备恢复，米亚的超必杀发动后可守护我方数回合不受攻击，应善加利用。战胜魔法皇帝后，阿莱斯终于得以缓缓走上祭坛，欲亲手抱过露娜。但此时露娜竟忽然变身，自称为女神，将巨大的漂浮魔城：魔道都市招唤出来。而魔法皇帝的真姿居



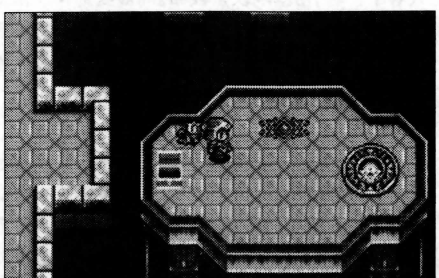
然就是露娜曾经在魔法都市碰到的那个神秘的银发男子。一阵强烈的魔力袭过，阿莱斯瞬间失去了知觉。

醒来时已身处自由都市，那休和洁茜卡正焦急的守候在床边。走出宫殿，一士兵来传话说让众人到广场去一趟。在占卜屋前莲米利亚告诉阿莱斯，在15年前，女神转生到人间。而女神之力的复活，正是魔法皇帝所策划的，并加以利用，达到他支配全世界的野望。在阿尔卡库雕像下面的河边长椅上，米亚独自一人，似乎很忧郁，但那休的一番鼓励又令她恢复了活力。而基利则躲在港口的酒场里用酒精麻醉自己，洁茜卡对于他这种颓废的样子很是痛心，痛骂了他一顿后负气跑了。基利终于清醒了过来，追到港口，二人又再次演绎一段曾在洁茜卡梦中出现的浪漫对白。当二人合好归来时，列库起来找到众人，问道是否下决心与魔城决战？是。是否已经做好准备？是。好！现在就带阿莱斯去一个地方：梦想的起点。列库此时道出了很多关于阿莱斯的身世之迷。原来阿莱斯从诞生的那天起，就背负着今日的宿命。他与露娜二人正是有着如此微妙的关系。现在，阿莱斯以女神的守护者之名正式拥有黄金之剑，完成四龙之究极武装。但是飞行

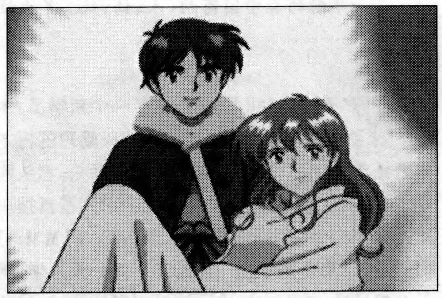


船已经坏了，要如何才能进入空中魔城呢？此时列库用奇怪的眼神看着飞猫娜露说：可以乘龙而往啊。众人均大汗，这“龙”似乎小了点吧。现在可不是开国际玩笑的时候。但就像所有的电影一样，伏笔总是在高潮时就会爆发。娜露瞬间化身为巨龙将众人载到了决战地：魔道都市。

一上来竟然遇到了露娜(？)，说了些奇怪的话，原来正是魔女所变，对众人施于诅咒。此后遇敌每次都会随机有两人处于被诅咒状态。众人一路艰难前行，冤家路窄，又再次与魔女罗丝遭遇，这次身为占卜师的她却讽刺意味的没能算到自己的灭亡。当进入宫殿后却发现已无路可走，但大厅的四个角上都有宝石状的东西镶嵌在地上，而且周围小宝石的颜色也均不同，看来玄



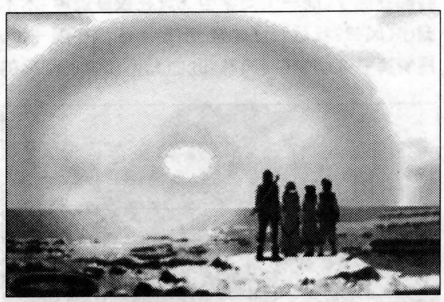
机就在于此。按照东南角(白)、西南角(红)、西北角(蓝)、东北角(黑)的顺序踩动机关，就能开启通道。之后还是按照白红蓝黑的顺序一直传送到另一个大厅。依然是按顺序传送并要踩动宝石机关(这里需看仔细)。而且这里可得到四件队中另外四人专用的究极装备。接着又是破解一次机关后，魔女出现了，试图施法令众人的心神自乱。好在一番灵魂的争斗后，众人还是挣脱了心之迷宫。而被破解了诅咒的魔女现在无疑于螳臂挡车。干掉最后一个魔族傀儡后，接下来就要和魔法皇帝决战了。之前应做足准备，把HP、MP全部加满，并且最好将米亚的超杀槽蓄满以做决战防守之用。与魔法皇帝的决战只要战术得当并不太难。一上来先使用米亚的超杀守护，再给阿莱斯和基利猛加攻击力。由阿莱斯主攻，基利副攻。其余人等随时后援，必要时牺牲自己也要确保阿莱斯不被击倒。最终魔法皇帝随着他的野望一道灰飞烟灭了。而阿莱斯也



突破了层层雷电的阻隔，双手将露娜紧紧地揽入怀中。

随着魔道都市一声巨响消尘的同时，黑白的大地也恢复了色彩。众人回到魔法都市，找到拉姆斯可免费得到GALLERY的CG追加。米亚继承了其母的魔法行会会长一职。而最搞笑的当属洁茜卡要基利兑现带她出海环游全世界的承诺，并拉着他去见老丈人。而曾经厚着脸皮死追洁茜卡的那位，现在竟没了脾气，腼腆的像个安迪(笑)。

告别众人后，阿莱斯带着露娜乘船回到了布路古，回到了令他们终身难忘的那个地方。让风轻轻吹过。



——请让我永远守护着你，我的女神！

文/女神の守护者：南昌 严俊　　责编/宇部



魔法封神

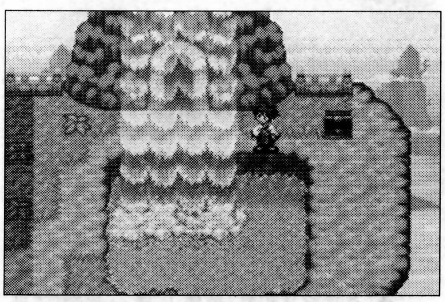
光荣为数不多的RPG封神演义系列的最新作GBA版本。画面、音乐、剧情均属中上成。但发售日和光明、纹章、银河等超名作撞车。直接导致了销量惨淡的苦果。但这并不能掩去其闪光之处。道具合成系统、运气值等设定均有一定的新意。并也是第一款实现任氏现役两大主机NGC和GBA之间通信的游戏。

GBA	厂商:KOEI	类型:RPG
	发售日:2002.3.29	售价:5800日元

三千年前的古中国商朝。人、仙、妖三界大战的几年后……

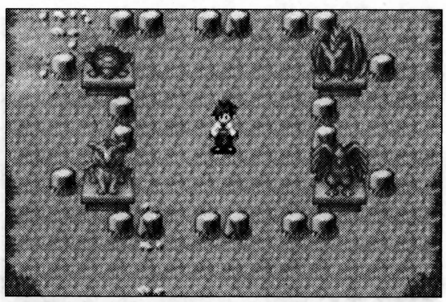
仙界"玉柱洞"仙人学院,来了一个新学员:木木。"米那桑,夜露死酷"。老仙人院长简短的将木木介绍给大家后,唤来一片云彩腾空而去。老头刚走,又被女生围个正着。女生问的四个问题直接决定初始能力值,如何回答请自己权衡。把MM打发走后,总算是得以自由活动了。第一天入学,得留个好印象。先上山顶去和院长打声招呼吧。就在院长屋旁竟白拣了一个红宝石,且可反复无限取之(仙界就是好啊)。然后再去各个教室转转,听听课吧。二楼左边的教室里,调查右上角,竟出现一鬼影并阴森的怪笑(汗)。右边的教室立着一石像,乃记录点是也。三楼左边教室,好像大家在使唤炼丹炉之类的玩意(实验课?),上前去和炉子旁边的红衣女生搭了几句(泡MM)。最后再到三楼右边的教室,老师传授了一些一种叫做合成术的东东,看起来会蛮有用的样子。

在校庭里呆久了,东西没学多少,人倒是乏了。得,还是出去透透气吧。本想下去转转,但下山的路被人挡着,残念。还好右边往后山的路还敞着。刚步入后山远处一阵骚动,只见三人慌慌张张跑过来说是撞鬼了。言罢果一鬼影飘过,众人吓得脸都变色了。而一个同学也飞奔往校庭逃窜。木木胆小(风林:我忍),经此景,自是不敢再往前一步,提着裤子逃回学院(风林:吐血)。见那个逃回来的



同学正和实验室的红衣女生交谈,似乎是发现了后山有什么秘密。木木上前去,一番言语三人决定结伴而往。经由后山东行来到一风景怡人的水帘洞。步入洞中发现一被封印的门,而正欲接近就被一种强大的力量弹开数丈开外。三人一商量,合力将之破解。进入门中,只有一道悬崖,探头一看下面有一黄金色的神秘箱子。众人一合计,还是毅然跳下。一番鉴定此箱就是老师所言的"合成之箱",错不了。两个同学正欲动手就被弹了回来,看来这活还得咱木木亲临。之前得到的那个红宝石正是合成的材料之一。先往下走,拾取地上的材料。这里有两个光点调查之可学到合成的方法和咒语。右边的记录点处也有材料。好,东西齐了,可以动手合成了。打开箱子,选第一项合成之书。其中黄色的就代表已经备齐了材料的合成组合,选中确定。还记得刚刚听到的咒语吗,合成开始后,心中默读,读完的那刻立即按确定即可大功告成。如果时间稍有偏差就会失败。反复练习几次应能掌握。合成出的装备给木木装上。现在南部的通道可以通行了。众人一路收集合成材料。路上有个恢复之泉,可恢复HP、MP及复活同伴。有两处被岩石堵住了过不去。直到一处悬崖处得到树枝材料,返回合成之箱,又出现了两个可合成的组合。此时右边的栏杆可以打开了,里面有个和合成教室一样的八卦。走上去,灵光一闪。等睁开眼的时候已经身处合成教室,院长、老师早已恭候多时了。将三人等个正着,带回院长室候审。而最终则判了木木三人私闯禁地之罪,逐出仙界(开除学籍)即刻下界(立即执行)。而此事似乎后山撞鬼的那三人也看在眼里……

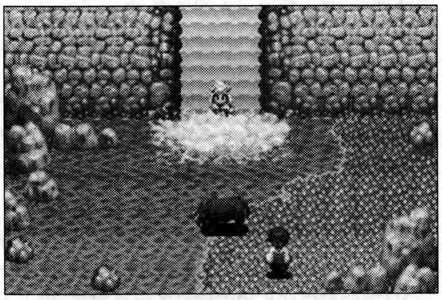
三人依依不舍的辞别同学下山而去。众人东行来到下界之桥,而桥竟然断了,只能返回。而这似乎是有人暗中所为。没办法,只能沿路往西南方向前进。途中有一个村子也被岩石挡道。继续进发来到一个峡谷,过桥一直深入。路上的光点记得调查。往右的山洞里有个隐藏人影可学得合成术。一路往东来,竟然有一批老神仙自称为仙人军团。与其对话可得道具。这里的合成之箱又可以派上用场了。众人一路北上,途中有处空地有鬼哭声,仔细调查发现鬼影就可以增加运气值(今后还会出现)。另一上楼梯处也有个隐藏的神仙,需细心。当来到山顶时,忽飘来一云彩将众人载上云宵。在云的另一端,武器道具合成屋齐全。新材料必买。而上层的迷宫里也有珍贵的材料。在迷宫东北部的尽头来到了一个叫做思出之村的地方。此处更有个死人之村的称号。总之住个店购个物先。通过村南的水路(别忘了水里的材料)传送回到大陆。来到周之村。而在村口立着一个木头人,似乎有什么蹊跷。后经村人指点,出村南下过桥往东北方进发。一路上的村落里似乎都有提到木之人形,并建议众人去周之城下町走一趟。沿路最后到达了一个遭受旱灾的村子。在村民的请求下三人决定上山帮村民祈求山神降雨。众人一直上到山顶,发现了一条龙盘在神坛上,但似乎动弹不得。只得沿右边的路去后山看看。来到一处风水之森,林中央有四神兽的石像。而据观察在森林的四个角上也有四神兽的石像。回到中央将四神兽按照左上龟、右上龙、左下虎、右下鹰的顺序排放。当三人回到神



坛时龙忽然腾空而起。而此时众人追下山去,村庄早已经是一片春意盎然。村长为此也备好厚礼相赠,那就不客气了。

告别村人,众人原路返回,北上过桥进入一片森林。穿过森林后来到一座布满青苔的古神殿,这里似乎就是以前人仙妖三界大战的遗迹。但大门被封印了,无法进入。只得从右边的通道步出遗迹。来到之前村民一直提到的周之城下町。而这

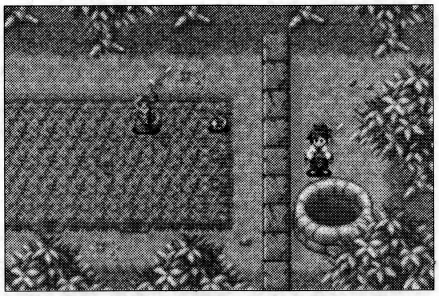
里也立着木之人形。管不了那么多了，武器屋先去转转，将新材料收入又得花上一笔了。合成更新装备正是时候。这里还有占卜屋，但老太婆要价太高，实在是没有余铁了。另城中东部有个屋内有怪鸟参观哦。经村人指点，这里东南方的谷里有个青牛仙人，应该知道木之人形的事。三人即刻出发来到东南部的行者之谷，路上又发现了一个木之人形。后忽看到一仙(女)人正立于瀑布下修行，而一旁青色牛儿饮溪水，其境颇佳。此乃青牛仙人无疑。经仙人指点，穿过山谷北上来到



一处开满奇异花朵的地方。而此处竟是无限迷宫，不必惊慌，自有破解之法。从路口的石碑上发现有右左的字样。先从石碑处往东，一直绕回石碑处再往西，如此反复。会发现路上的石块有变化，说明你走到第几层。当走到第五层时已经无路，再阅读石碑上写着南。三人南下果然走出了迷宫。东行，遇到一个人，才说了几句竟莫名的变成了花猫。而当众人离开这里后撞鬼三人组再次出现了……

走出山谷后，先到一旁的记录点落个脚住个店。继续北上赶路。这里上山的路就在山堆里比较难发现，需看仔细。众人登上山顶，来到一处被巨大木之人形所围绕的帐房。里面有个飘飘MM，木木正欲泡之(风林：昏)突然妖怪来袭。三人只得先将女孩救下。而她似乎受了惊吓往山洞里跑了。此时进帐房调查可得道具。众人随后进入山洞，穿过一片化石之森。来到桃源之村终于找到了她，而她竟然就是村长的女儿。见了救命恩人村人自是盛情款待，大宴宾客。待木木醒过来时已经身处客房，一旁的两个同伴还在醉生梦死中，雷都打不醒。木木自个步出房间到外面透透气。顺便购购物。一直逛到村东部，原来女孩也睡不着觉站在巨树下(浪漫啊)。通过与女孩的交谈得知巨树的秘密，原来巨树不单是村庄的守护神，而且在那次人仙妖三界大战时，用神木做成的神木兵士曾左右着战局……就在此时，大批妖怪已经逼近村庄，看来这个桃源之村是妖界的必争之地。一场大战在所难免。先是干掉了3个猪头小兵。而头目竟然妄想拉众人入伙，作梦！选第二项。之前最好恢复一下。又是恶战一场。但在将他击败后，那厮居然召唤出强大的魔法吞噬天地般…顷刻之间村庄、村民、神木一切都化为乌有。

等三人醒来时已身处废墟之中。漫天的流星正是村人的怨魂。木木只得暂收失去所爱的悲痛(风林：5555)，通过村北的地下通道返回大陆。而周之城下町竟也横尸遍地，那个观鸟屋里的人更是遭到石化，怪鸟也破笼而出，屠之。当三人来到南部的一片森林时，发现有村民从林中赤身冲出。同伴女生自是羞的红了脸。只得让她在外等着。二人进入森林。一直到森林深处的一大堆废墟处，调查可得道具。而这里冒出一个红皮肤的人来(印地安？)，二话没有直接开打。善用魔法击



败之非难事。战败后他又恢复了人形变白了(迈克杰克逊？)。此时如果回周之村过桥东部的屋中可得一道具。而周之城下町的北部有户人家。当走到田间时竟发现一条白蛇(白素真？)往后山逃去。三人立即进入山洞，一路追赶最后竟到了蛇窝里，这回来了条狠的，众人收拾了它后决定还是放它一马(保护动物嘛)。而此时那一家子发现老太婆不见了，众人在井里找到了她，但她已经被妖怪附了身，三人自是出手将恶鬼驱逐其体外灭之。为此老头还以礼相赠。

当众人再次去到周之村等几个地方时。几乎所有的人都遭到灭顶之灾。看来事情绝非偶然。木木决定回玉柱洞去找院长一趟。而在三人踏上母校的时候，现实告诉他们，来晚了！撞鬼三人组之二竟然变成了狗。三楼左边教室里先和左边的人对话(石化)再和下边的人对话可得隐藏道具。三楼右边的合成教室里，最后一个撞鬼组人也倒地不起，最后化为树枝，收到。而四楼之前进不去的房间现在可以得到一道具。院长屋已人去楼空，可得道具。学院幸存的人让木木立即去找青牛仙人求助。三人即刻赶赴行者之谷找到青牛仙人，原来她竟然是太上老君的密友。说明来意，仙人写了一封信并将青牛赠于木木，指点众人利用

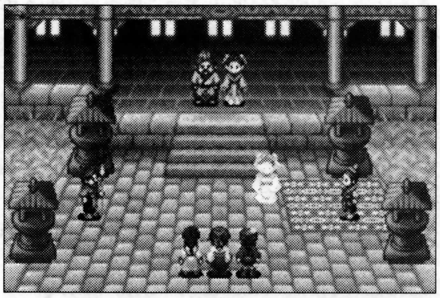


此宝带着信进入周之城下町去面见周王。回到地图画面按A键就可以乘牛飞翔(FF飞空艇？)，进入周之城下町的皇宫面见周王。周王见了仙人的信后答应为众人打开南部的关口。谢别周王三人来到周城关口。城中东南角有材料，需绕道而行。进城北上，大门紧闭只能走小路上去了。路上有隐藏道具。一直登上顶层的空中庭园见到了守关将军。正欲告知来意，哪知这厮乃粗人一个，牛的很。硬是要求先和三人过两招再说话。不知好歹！击败他后老老实实将两件道具交于众人。并指点三人往东南方的水泽去找女神。

出城后乘牛飞过森林前往水泽。一路抗杀水中猛兽，通过一系列的迷宫式传送，终于来到水泽最深处。使用道具果然唤出了美之女神，但同样必须通过女神的考验才行。得胜后众人拿出周王手谕并说明来意，女神终于答应帮助众人，拿出两件道具。并指点众人前去周之城下町东的森林去找化身为动物的道士。乘上飞空牛(真别扭的名啊)飞入原本无法到达的森林中。先必须要得到一种透视道具，然后就可以看到半隐身的动物了。但到底哪个才是道士变的呢。碰上好的倒罢了，遇上混的还得干上一架。最后在森林深处的石块旁边找到了化身为老虎的道士。得知众人的来意后，又给了两件道具，指点众人前往谷川。退出森林后，去到西南方的谷川。之前走到这里就被河水挡住去路。现在好了，得到了道士的变身真传，化身为鱼儿游入水中继续前进。而这的水怪可非食素者，须小心应付。经过复杂的水流传送，最后来到一处全是鱼的深潭中。木木正与右下的那条鱼对话，哪知竟然一道被人钓了起来。而垂钓者正乃道士指点要找之人也(服了编剧了)。说了半天，得，还是那一套，两道具，自个玩去。言罢此人手指长空一道惊雷唤来一麒麟乘上座驾扬长而去，走时又是一惊雷(摆酷啊)。咱也下山吧。走着但路被岩石挡住。从之前的经验来看，那厮给的东东肯定是宝物。果不假，木木也学着来个手指长空，一声炸雷，岩石即告粉碎性骨折(笑)。

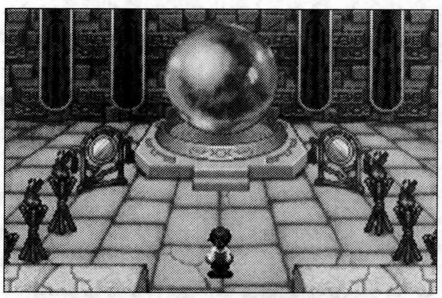
也就是说以前被岩石挡道的地方现在可以去了(巨爽)。巨木之人形山旁边和最初的峡谷路上的岩石村是究级武器道具屋。而玉柱洞水帘洞中的岩石也可以打开了。周城关口下边的三个岩石堵路的地方从上到下分别是：1，可传送到思出之村。2，可学到大量的合成方法，并得知封神的联机通信点就在九武之洞和狐狗狸之森。3，可得道具，但必须要绕到它后面才能拿到，否则会直接送你出洞。众人沿路回到周之城下町整顿一下装备。出城来到城东的村庄，这里突然响起了冤灵的声音。村人都极为恐慌逃进村子。众人又来到旁边的村子，说是出了贼在追查贼人。三人经右边小路来到田间，发现一行迹可疑之人，上前盘问果是贼人，上去就将之拿住取回失窃物品。还给村民，为此又得到了一古筝。当再次来到闹鬼的村子时，

忽然冤声大作，古筝里竟然冒出一女鬼。众人自是容不得此鬼肆虐，收服了她。



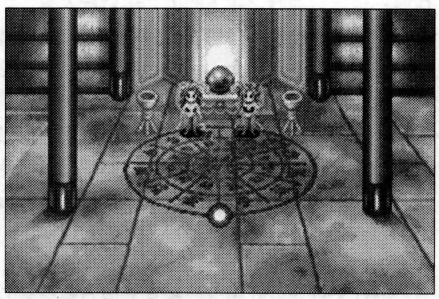
大陆的最东南角有个？？？的人家。这个屋子似乎被妖怪诅咒成了无限迷宫。正确的走法是：右上左左上右上。当最后发现主人时他已石化倒地不起，并被诅咒靠近不得。退出这个房间往右走，可以得到一个心型的道具，再返回主人房间时就能破解诅咒，逼妖怪现身灭之。当再次来到这个地方时，这里只剩下一个土堆了，调查可得道具。另外在神殿的西方，打碎岩石可到一处花之森。此地鲜花盛开。路上碰到一瘦小男子背着采摘的鲜花，说是要到周之城下町去卖个好价钱。而后一走一步震三震的肥婆走了出来和他唠叨了几句（他老婆？）。众人继续前进，又遇到了一无限迷宫。这里主要还是观察地上花的变化。正确的走法是：左上上右上。原来到肥婆的家，她开门一看是几个毛孩子就甩门进屋了。但当三人走出迷宫的路上看到一干士兵朝着肥婆家方向去了。众人随即赶到，肥婆的房子已经夷为平地了。哪知那肥婆更狠，弹指一挥就将两个士兵石化了。带队的见况不妙正欲逃走，竟被强大魔力一步步被吸了回去。眼看又要出人命了，众人只得出手……而以后如果再来此处就会种满鲜花，并立有一块石碑以示纪念。

经过一系列的事件后，木木决定再去遗迹一趟。试图找到破解封印的方法。此时按照门上的提问依此回答：3、4、1、2。遗迹大门终于得已开启。一路上到顶层发现一块贴有符咒的岩石挡住去路。干掉把门的人，原来里面竟然有一个巨大

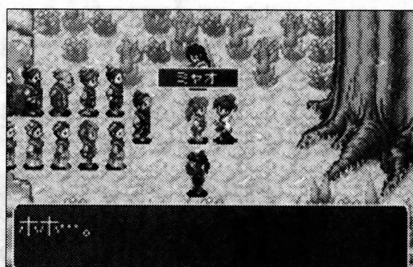


的魔球，而包括桃源之村在内的村人灵魂全部被困于此，看来这背后肯定有什么天大的危机。果然在灵魂的诉说下，危机浮出了水面：原来妖界正收集了大量的灵魂要帮助大妖怪复活，发动第二次（机器人）人仙妖大战（笑）。而他们要毁灭桃源之村的原因就是，将唯一可以威胁妖界的神木战士之合成材料毁灭。言毕红色的灵魂气绝化为一个神木指。看来只有依靠神木战士的力量才能对抗妖界了。三人立刻马不停蹄地赶到遗迹一层最北部的合成箱，成败在此一举，三人心神合一（注意只有这里可以合成出）灵光一闪，战斗队的最后一员诞生了：神木战士。众人在遗迹一层的东部发现一面墙上的石砖颜色似乎有别于常，现有神兵在队，自是挺身而出一记炎破打穿石壁。原来这里是遗迹的地下通道。当众人深入到最底层时，发现了被三个妖道士挟持的院长，妖道还借机讽刺木木为大仙人，合力将妖道KO救下院长，三妖道的原形竟然是三条（走）狗。得知妖界的复活计划就要实施，时间紧迫。将老头安顿好后就要做好准备进入妖界了。

当众人步入炼狱般的妖界就感觉到了不寻常的气氛。就连这里唯一的村子都满是骷髅。这里又可以学到新的合成法，再得强力装备。稍加整顿后就可以出发了，往西来到妖界宫殿。当杀入最顶层时，妖坛正在疯狂地吸收灵魂。眼看复活仪式已将

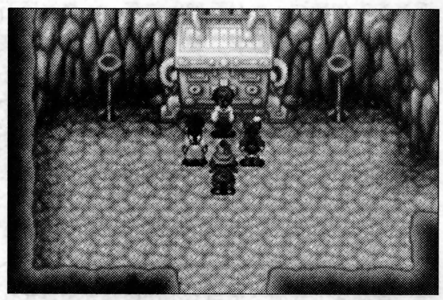


接近尾声，只需要再吸收四个灵魂大妖怪就将复活。众人冲上去干掉--出头鸟。两女妖见来者不善就先撤退了一个，留下的就继续拖住众人。哪容得放过之（对话选第二项），妖女见软的不行就显出原形（蛇妖）欲逞硬。此战颇艰苦应做好准备。将蛇妖灭掉后，得到一符咒，此正乃破坏遗迹顶层魔球解救村人灵魂之物。但与此同时妖坛又吸收了一个灵魂。看来现在只能和时间赛跑了。当众人飞奔回到遗迹时，天上飞过一个灵魂，还剩两个了。步出地下通道时又有一灵魂被吸收。已经进入了最后的倒记时了。众人生死时速般地冲上遗迹顶层，但还是来晚了一步，原来那个撤退的女妖早已在此候着。唤出机器鬼欲屠众人，又是一场浴血奋战。最终还是没能阻止妖女将最后一个灵魂吸取……



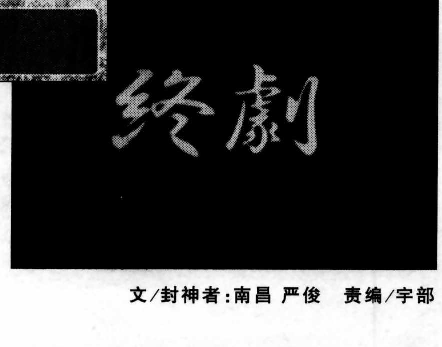
众人使用符咒将魔球摧毁，经此下到妖界。事到如今只有一条路可走：直接进入到妖界的心脏，集灵塔。这里注意第二层的通道隐藏在火坛旁边。利用在塔中找到的四种材料，用塔中的合成箱合成出进入复活坛的必须品第67号最终道具，并给木木装备上。接下来当然是杀入复活坛。但此时复活仪式已告成功，妖女也与众人做最后的纠缠。顷刻间，地动山摇，日月无光……待众人醒来时已身处云端。大妖怪终于还是复活了。不是别人，正是殷商的妖女妲姬。最终决战的时候到了。击败她后，终于撕掉了人的外皮，露出了她的本来面目。此战自当倾家荡产和她拼了（笑）。

这一次的人仙妖三界之战，终究还是以妖界的覆灭告终。大地恢复了往日的生机。死去的村民又获得了第二次生命。但事情似乎还没有完结。因为当众人来到桃源之村，这里仍是一片死寂。木木抬头望着曾经浪漫回忆的神树，心中的她究竟身在何处！感慨，更无奈。难道这就是男（难）人的命运吗！此时青牛仙人也约定般的来到村子，赐于木木一件宝物。众人坚信它能够创造奇迹。带着它回到玉柱洞，来到令他们命运起飞的地方：合成之



箱。再次心神合一（选第二项，然后调查合成箱即可）完成了他们有生以来份量最重的一次合成。立刻赶回桃源村往神树根部一撒（观音的玉瓶水？）。枯竭的神树、灰飞的桃花、亡去的村人，梦一般地重新回到木木的眼前。漫天的花雨下的很浪漫。但没有伊人，对男人来说什么都是黑白的。而苍天终究还是公平的，似乎不忍再捉弄人。就在曾与木木出生入死的神木战士褪下战袍的那一刻起，木木才真正感觉到：真爱，原来就在身旁！

……爱真的存在，你感觉到了吗？



文/封神者：南昌 严俊　责编/宇部

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心隆众开业！

好消息

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

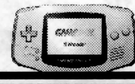
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

电话/传真：010－64031591　　模型模型中心热线电话：010－64035610

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

快　热卖中！　实惠便宜在嘉兴！

NGC 特价 1680 元
NGC 生化危机价格 4？？
GBA 烧录卡 128M＋烧录器 580 元
PS Ⅱ完美直读现以上市（请电询）



GBA 价格 499 元
（日本原装颜色不限）

微软 XBOX 美、日版价格 2380 元

原装主机

任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁震动手柄，电源，AV 线）	1680 元	邮资 30 元
索尼原装 PS2 30006 型（原装电磁振动手柄，原机 AV 线，电源线）	1950 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 30000 型（原装电磁震动手柄，原机 AV 线，电源线，保修半年）	2030 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 30001/30004（原装电池手柄，原机 AV 线，电源线，完美直读，保修半年）	电询	邮资 50 元
索尼原装 PS－ONE（原装震动手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡）	670 元	邮资 30 元
索尼原装 PS－7501（双手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡）	590 元	邮资 30 元
世嘉原装 DC－欧版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年）	790 元	邮资 40 元
世嘉原装 DC－美版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年）	750 元	邮资 40 元

DC 原装光头 140 元
原装 PS Ⅰ光头 170 元
原装 PS Ⅱ光头 280 元
（外省客户请电询）邮费 10 元

掌机系列

原装任天堂 32 位彩色手掌机 499 元邮费 20　原装 SNK16 位彩色手掌机 470 元 邮费 20　原装百代 16 位彩色手掌机 480 元 邮费 20
原装任天堂 GB 彩色手掌机 390 元 邮费 20　原装任天堂 GB 薄机 265 元 邮费 20（邮购 GB 配件价格请参考 3 月份广告）

GBA 卡大全　GBA 卡和 GB 卡免邮费　GBA 配件邮费 5 元

GBA 卡

新卡推荐

火焰之文章	76	游戏王 6(128M)	165	龙战士 2	53	美少女公司	83
光明之魂 RPG	76	口袋摄影(128M)	165	少年街霸 3	电询	机械化兵团	73
光明之魂格斗版	85	泡泡龙	56	铁拳	69	足球小将	74
炸弹人 2(红、蓝)	75	厨房大作战	75	恐龙危机	98	洛克人 ZERO	79
机械天使	105	欧洲拉力	75	恐龙岛	75	GBA 带电兽(红\蓝)	79
棋胜	75	口袋电击兽	96	侏罗纪	75	实况棒球	79
真人快打	79	洛克人 2	73	玛莉奥 1	49	卡片召师	85
极线小轮车	79	实况足球 2002	69	怪物公司	75	GT 2	79
幸运鲁克大冒险	70	J 联盟实况足球	100	叮当猫 2	83	冰河世纪	75
索尼克	70	德鲁尼克大冒险	71	大盗武佑卫门	65	役满麻将	75
玛莉奥 2	52	海陆空大战 2	88	古惑狼	75	露娜	82
烈火之炎	75	坏玛莉 4	69	妖怪道士	83	时空之轮	85
魔法假期	69	三国志	69	养龙的人	75	头文字 D 赛车	79
西方大陆战记	95	龙战士 1	50	封神榜	83	蝎子王	82

皇家骑士团	69	东尼滑板 Ⅱ	90	超级猛男	110	高尔夫球	75	GBA 原装放大镜(带灯)	35 元
黄金太阳	69	滑板小子	75	逃太郎	75	Q 版赛车	75	GBA 高亮度夜视灯	25 元
恶魔城(中文)	69	极线运动	80	麻雀刑事	75	快打旋风	53	GBA 对战线	18 元
机器人大战 A 中文	69	3D 战机	55	垂钓巴斯鱼	75	空中管制员	75	GBA 原装屏目	15 元
拳皇 EX	69	F14 战斗机	57	世界拳击	75	翠儿大冒险	75	GBA 高效充电宝	25/55 元
怪兽猎人	85	雷霆战机	57	大富翁 5	55	风之古利亚	63	GBA 专用包	28 元
ZOE	79	寂静岭	115	全日本 GT	68	沙藤曼蛇	59	GBA 格斗盔甲	19 元
幻想水浒传	69	大战略	75	GTA 赛车	69	凶宅	75	GBA 黄金太阳(攻略)	20 元
亚特兰地斯	75	街霸	76	全明星赛车	63	成龙	75	GBA 原装高亮度灯(可调光)	40 元
美少女战士	75	恶魔城	85	日本摔脚	69	哈哩博特	79	GBA 皇家骑士团(攻略)	20 元
X－MEN 战士	80	玛莉奥赛车	52	玩具兵人	69	雷曼	85	GBA 恶魔城(攻略)	20 元
蜘蛛侠	79	洛克人	70	游戏王 5	75	纯情房东	78	GBA 机器人大战 A(攻略)	20 元
罪恶工具	69	火爆手球	73	游戏王 4	75	扁蝠侠	75	GBA 魔法假期(攻略)	20 元
信长野望	85	蜜蜂丁克大作战	75	拿破仑	75	GBA 原装电视连接器	550	GBA 光明之魂(攻略)	20 元
黑衣特警	75	炸弹人	59	蚯蚓战士	75			GBA 火炎文章(攻略)	20 元
雷神之垂	75	钻地小子	55	模拟赛马	95	GBA 原装金手指	65	GBA 沉默遗迹(攻略)	20 元
		叮当大冒险	75	日本 J 联盟足球	110				

GB 游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB 彩色单卡

特新推荐　GB 金手指 39 元！

指环王(中)	58 元	洛克人 X2	24 元	红色警报(彩)	45 元
星之海洋(中)	58 元	风来之西林 2	39 元	时空之章(中文)	29 元
风来之西林 2(中)	55 元	星之海洋	39 元	大地之章(中文)	29 元
卧虎藏龙(中)	68 元	孤岛冒险 2(中文)	45 元	心跳回忆(中文)	50 元
生化危机(中)真	58 元	勇者斗恶龙 3(中文)	44 元	真女神转生(中文)	42 元
傲视三国(中)	65 元	炼金术士 中文	68 元	合金装备(中文)	38 元
哈哩博特(中)	48 元	牧场物语 3 中文	29 元	鬼武者(中文)	29 元
红警(中)	68 元	古墓丽影(中文)	58 元	水浒神兽(中文)	75 元
封神榜(中)	45 元	樱花大战(中文)	68 元	勇者斗恶龙怪兽 2(中文)	59 元

坏玛莉 2	35 元	游戏王 4 中文	58 元	NBA2001	43 元	吞食天地 3(中文)	25 元	第二次机战中文	32 元
坏玛莉 3	36 元	塞尔达中文	25 元	实况 2000	43 元	孤岛冒险 Ⅰ(中文)	30 元	第五次机战中文	26 元
水晶中文版	29 元	塞尔达日文	32 元	玛莉 3	34 元	魔界村(彩)	35 元	篮球飞人 2	20 元
口袋金中文	22 元	心跳体育版	44 元	拳皇 2000	29 元	烈火战车(彩)	45 元	太空战士 4 中文	25 元
口袋银中文	22 元	心跳文艺版	44 元	流行音乐 4	46 元	口袋红中文	26 元	赌神 2	22 元
口袋金日文	25 元	大富翁中文	25 元	NBA2K1	37 元	口袋绿中文	26 元	魂斗罗 6	13 元
口袋银日文	25 元	勇者斗恶龙中文	36 元	超级机战 F 中文	27 元	口袋黄中文	28 元	三国志中文	23 元
游戏王 1 中文	29 元	三国志 2 中文	26 元	新洛克人 X	29 元	口袋青中文	26 元	忍者龙剑传	13 元
游戏王 2 中文	39 元	玛莉网球	36 元	格斗四人组(彩)	40 元	拳皇 97	27 元		
游戏王 3 中文	25 元	NBA2000	35 元	侏罗纪 3(中文)	28 元	月影村的怪物	25 元		

GB 手掌机合卡目录

007002	97、96、洛克人 2、魂斗罗、钢弹、坦克大战、太空斗士	58元	12C03	天使之翼 2/国际足球 98/灌兰高手/J 联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40元
004002	口袋妖怪－金/太空战士 4(中文)彩色七龙珠 第 5 次机战(全中文)	55元	JPS－0A2	花木兰/格斗 96/洛克人世界 3/小叮当 2/忍者龟 3/魂斗罗 2/乱马 1/2/一对一兰球/BB 战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48元
007001	勇者斗恶龙、第二次、三国 3、龙珠 Z、忍龟、玛莉、食鬼	56元	009001	格斗天王 97 洛克人 3 忍者龟 3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49元
004004	游戏王 3/口袋妖怪－绿/第 5 次机战/口袋妖怪－黄(全中文)	56元	010001	格斗 97 龙珠 SD 格斗 魂斗罗 2 双截龙 3 雪人兄弟 玛莉医生 方块 2 坦克大作战 大富翁	49元
AK401	第二次、太空战士 4、吞食天地、三国志 3	56元	GPS018	玛莉欧 5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	46元
AK005	游戏王 3、口袋黄、大战略、三国 3、第二次	56元	JPS－022	格斗 96/幽白 1、2、3、4/乱马 1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第 5 次机战(中文)魔法球	56元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪(金 黄 红 蓝 绿)宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115元
005002	太空战士 8/三国志/口袋红/吞食天地 3(中文)忍者龟	56元	2038	格 96/洛克 2/幽白 4/魂斗罗 1/雪人兄弟/法拉力/忍者蛙 2/足球 2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块 2/打砖块/旋转方块/砌图方块/打击方块	48元
006001	口袋银/FF4/机战 5/第 5 次机战/大富翁/七龙珠(中)魂斗罗 6	68元	01003	口袋红、绿、蓝、太空战士 4、第二次、信长野望、玛莉医生、坦克大战、网球、炸弹人	65元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战 5/数码暴龙 4/三国志(中)	68元	AK008	新合卡 82 合 1 绝不重复	76元
2034	格斗天王 96/双截龙 1、2、3/洛克人 1、2、3/魂斗罗 1、2/中国拳外传/世杯足球	47元	009002	格斗王 95 格斗王 96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	33元

日本百代手办　黄金版圣斗士

山羊座 70元	金牛座 70元	青铜版圣斗士			
双鱼座 70元	处女座 70元	星矢	60元		
天秤座 70元	射手座 70元	紫龙	60元		
金狮座 70元	棉羊座 70元	冰河	60元		
天蝎座 70元	双子座 120元	瞬	60元		
水平座 70元	巨蟹座 70元	一辉	60元		
		（邮费均 10 元）			

精装彩色攻略

最终幻想 7	27	机器人大战 A（DC）	20	吸血迷城	20	PS2/DC 猎头者	25
最终幻想 8	23	恐怖反应 1＋2	20	三国志 7	23	PS2 铁拳 4	25
最终幻想 9	15	战国梦幻	20	莎木	15	PS2 VR 战士 4	25
最终幻想 10	20	牧场物语 3	20	莎木 2	20	PS2 荒野兵器 3	23
永恒传说（原装）	25	真三国无双 2	20	病血（Illbleed）	20	PS2 侍	23
勇者斗恶龙 7	20	寄生前夜 1＋2	20	鬼武者	20	PS2 机器人大战	25
射雕英雄传	20	鬼屋魔影 4	15	GT 3（原装中文版）	20	PS2/DC 生化危机 4	28
大航海时代 4	20	创造球会特大号	20	永恒的阿卡蒂亚	23	GBA 金手指大全	25
合金装备	25	寂静岭	22	恶魔城年代记	20	PS2、PS、DC 金手指	25
生化危机 2＋3	22	寂静岭 2	20	PS2 王国之心	22	PS2 合金装备 2	25
生化危机（枪版）	20	鬼泣	20	PS2 鬼武者 2	22		
机器人大战 A	15	恐龙危机 1＋2	20	PS2 异度传说	22	（邮费 1 本 4 元，2 本 6 元）	
机器人大战 A 外传	20	纹章传说	20	PS2 零	22		

本模型中心模型数量很多，因版面限制，不能详细列出，凡在本店购模型者，送模型详细目录一份（单邮目录请付 5 元邮费）

酬宾　在模型中心购物，送会员卡一张，有更好的折扣等着您！

嘉兴模型中心原装高达模型目录

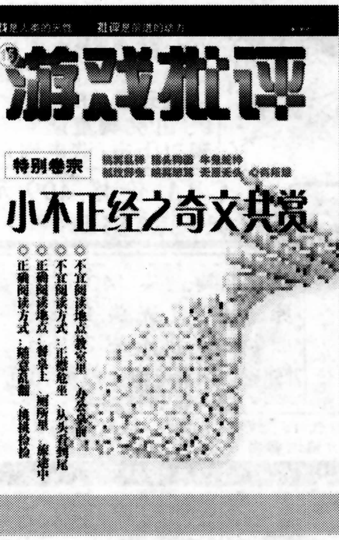
货品名	型号	价格	邮费
75681 新	1:60PG RX－178MK2	1500	40
05569 新	1:100 MG 阿姆罗专用 Z 高达	300	20
05570 新	1:100 MG RX77－2 高加农	300	20
05571 新	1:100 MG G 神高达	250	20
05572 新	1:144 MG GP03S 高达	160	15
75680	1:60PGZ 高达	2000	40
48129	1:100MGRX－78－2 高达	250	20
48517	1:100MG MS－06F/J 渣古 Ⅱ	250	20
52673	1:100MG Z 高达	300	20
52969	1:100MG RX－78 Ⅲ 高达	250	20
57919	1:100MG GP－01 高达	250	20
59766	1:100MG GP－01FB 高达	300	20
61220	1:100MG GP－02 高达	400	20
61680	1:100MG RX78－2 高达	350	20
70949	1:100MG RX78 高达（NT－1）	300	20
71420	1:100MG 超级高达 RX－178	400	25
71690	1:100MG zzYM DP	400	25
71691	1:100MG GRUN－79N	300	20
72574	1:100 黑色渣古	300	20
72576	1:100 大魔	400	25
74440	1:100 武装大魔	400	25
76372	1:100MG RX－78 高达	300	20
77072	1:100MG MSN－04 沙渣比	800	40
77634	1:100MG RX－79G 高达 EZ8	300	20
78212	1:100MG RX－93 V 高达	500	40
10036	1:100MG MS－18E 金宝帆	400	40

货品名	型号	价格	邮费
08827 新	1:100MG 东方不败	280	20
07724 新	1:100MG 量产 Z 高达	300	20
78212 新	1:100MG RX－93V 高达	500	40
48287 新	1:60MG W－飞翼零式（TV 版发光型）	350	30
100567	1:100MG MS－07B3 老虎	300	20
100584	1:100MG MSN－100 金百式	450	25
101788	1:100MG RX78GP03S 高达	350	25
103328	1:100MG RGZ－91 RE－GZ	400	25
104021	MG 1:100 AMX－004 戈碧尼	400	25
60625	1:60PG RX－78－2 高达	1200	40
72572	1:60PG 渣古兵器套装	300	20
77659	1:60PG 0 型装备飞翼高达	1500	40
47165	1:100W－1 飞翼高达	150	15
47166	1:144 W－01 飞翼高达	50	10
47223	1:144 W－02 双龙高达	50	10
47366	1:100W－2 双龙高达	150	15
48288	1:100W－4 0 型飞翼高达	150	15
48815	1:100 W－高达艾比安	150	15
49512	1:100 W－6 雅朗高达	180	15
49513	1:100 W－7 超级死神高达	180	15
57137	1:100 EW－0 型飞翼高达	200	15
59769	1:100 超级死神高达	200	15
61209	1:144 EW－01 型飞翼高达	100	15
8652	1:144 西渣古	120	10
8653	1:144 量产渣古	120	10
20267	1:144FA ZZ 高达	100	15

货品名	型号	价格	邮费
07719 新	1:550HG AMX－002	120	15
07720 新	1:144HG MS－14F S 重装红勇士	150	15
08020 新	1:100HG GP03S 运输机（长达 1 米）	2800	80
55153	HG 新世纪 EVA－零号机	250	20
55154	HG 新世纪 EVA－1 号机	250	20
55155	HG 新世纪 EVA－2 号机	250	20
55156	HG 新世纪 EVA－3 号机	250	20
56321	HG 新世纪 EVA 第十三史徒	250	20
03908	1/550 2X78－GP03 运输机	150	15
61210	1/144EW－03 重炮手高达	80	10
61211	1/144 EW－2 托古斯 Ⅲ	80	10
61213	1/144 EW－05 死神高达	100	10
61214	1/144 沙多洛高达装备	80	10
61215	1/144 EW－06 双龙高达	100	10
61216	1/100 沙班战友	200	15
77149	1/144 飞翼高达	60	10
77150	1/144 0 型飞翼高达	80	10
77151	1/144 死神高达	60	10
77153	1/144 双龙高达	60	10
77156	1/144 沙多洛高达	60	10

注：购以上模型物品打 8 折优惠，邮购时请写清货品号和型号。如有不详，请电询。

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com　http：//www.jiaxingTVGAME.Yeah.net 欢迎浏览



《游戏批评》总 15 辑(第二卷 B)

特别卷宗

小不正经之奇文共赏

小不正经内容

《电软》及历年出版物中不正经之言论,凡搞笑乱弹、猪头狗面、牛鬼蛇神、孤坟野鬼、嘻笑怒骂,如电刑室手记、游戏中毒症、我知道、编辑部大乱斗、乌鸦与鸽子等一律下锅大乱炖。

乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱乱



特别提示:

■**不宜阅读地点**:教室里、办公桌前……

■**不宜阅读方式**:正襟危坐、从头看到尾……

■**正确阅读地点**:餐桌上、厕所里、旅途中……

■**正确阅读方式**:随意乱翻、挑挑捡捡……

■**阅 读 对 象**:老闯关族,大哭一次,后悔年少之如此幼稚与狂热
新读者,大笑一次,狂喜此正是温柔乡也!

炖

2002

5月25日

正式出版

原因

1994 年的 5 月 18 日《电子游戏软件》杂志正式创刊

长沙火星

(邮购、批发、零售)

广州分店批发电话(不对外零售及邮购)TEL/FAX:020-81856251。交通银行帐号:40551270710166109,户名:李宗雨 湖南总店汇款地址:湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游,邮编:410003 联系人:李先生 吴小姐 Eamil:zongli@163.com 汇款帐号:建行 4367422926780052622 工行 1901600008644358 交行 60142850649473206 收款人:李宗文 联系电话:0731-4127175 邮购查询:0731-4132527 投诉:013873117079

本店承诺:主机均一月包换,四月保修,配件邮费 5 元,GB、GBA 10 元,主机 20 元。PS、SS、DC、PS2、MD/GB 共数千种游戏,价格特优,欢迎请自备中号信封免费索取节目单,购 10 张以上送 2 张,如果有质量问题免邮费更换并赠送 1 张。***提醒您***:电汇时请一定要写清地址及邮编和所购物品姓名和联系方式,欢迎加盟长沙火星,有意者请速联系(限地区限额培养维修人员)

最新消息 新出 PS2 DVD 引导碟,取代原版,读碟成功率高于《生与死 2》,日/美版 200/300 元;PS2 最新直读解码,操作与 PS1 相同,直接放入无须引导,760 元/套,PS2 DVD 解码(9秒),可用任何 DVD 原版碟引导,成功率为 99%,240 元/套,6 秒钟解码(最好用"生与死"引导,成功率 50%,160 元/套;附解码安装彩图;PS230001 改机/不改机/直读 1640/1400/1980 每台;PS2 8M 记忆卡 220 元,GBA 烧录机分 64M/128M/256 M ,300/540/1450 元每台(1 年保修);GBA 主机 日版/港版 500 /485 元,另高价回收:,PS2 正版碟;

专业维修 专修各种主机疑难杂症(如 SS 三洋机斜放,倒放)维修光头 60 元/个(可解决所有故障);可更换各种主机的驱动片、图像 Cpu、内存芯片、和电源板等所有配件,价格特优,品种齐全,可以邮寄维修、街机类:承接 PS/SS/DC/PS 改街机,更换枪击(鬼屋)、跳舞机新节目,街皇转换器升级及维修,街皇转换器从 PS SS 更到 DC 业务(可玩直读与不直读节目 240 元/个)收费:250 元/套,一年免费保修(另有台湾版原装 DC 直读黑碟可用于各种街机转换器上投币,100 元/片)还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修服务,大量回收二手模拟机。

主机地带 DC 套机(AV 线+电源+原装手柄+10 张碟+4M 记忆卡)日/美/欧版 800 元/850 元/750 元/台)
PSONE 套机(AV 线+电源+原振手柄+10 张碟+PSONE 记忆卡)103A/102A 680/650 元/台(保修壹个月),103B/102B 800/780 元/台(光头保修 6 个月);PS2 套机(AV 线+大功率电源+原振手柄+支架)30000 型 2080 元(绝对原装封条撕毁无效);(AV 线+大功率电源+仿真振手柄+支架(光头更换 B 头)30000 型 1800 元(AV 线+大功率电源+仿原振手柄+支架九成新)10000/18000/15000/3001 1500 元/台;NGC(原配置)1750 元/台;限定版松下 NGC(可放 DVD)3000 元;X-BOX(原配置)/限定版(可直放 DVD)2300/2850 元/台;GBA 主机,日版/香港版 500 元/485 元/台;彩机/薄机 400 元/280 元

二手机回收 彩机 220 元以上 薄机:100 元以上 厚机:80 元以上

配件 夜光机:150 元以上 此主机收购要求:屏幕不能损坏,玩游戏时中间无线条 .(如果主机损坏及无图像价格电询)
大量回收索尼 PS 光头(配件必须齐全,新旧不管,一律 30 元/个)
另实行 GB 换取全新 GBA 业务(免邮费);
彩机加 260 元;薄机加 350 元;夜光机加 320 元;厚机加 480 元 .
二手索尼回收价:(必须能读碟)1000 型至 5000 型 200 元、5500 型至 9000 型 350 元
二手 DC 回收价:400 元

三国志	62	沉默的遗迹	62	古惑狼	62	魔法假日	68
拳王 EX	62	大冒险 II	62	玛丽亚 1/2	62	黄金太阳	62
寂静岭	83	龙战士 1/2	42	火焰纹章	62	光明之魂	68
铁拳	62	洛克人 II	62	游戏王 III	62	机械人大战 A(中/日)	62
恶魔城(中/日)	62	ZOE	62	彩虹六号	62		
侏罗纪公园 III	62	伍佑卫门	62	心跳回忆	62		
幻想水浒传	62	战地封神	62	游戏王 5	62		

雷曼	62	钻地小子	42	足球 6代	65	坏玛莉	62	沙罗曼蛇	42
炸弹人	42	成龙	45	蜘蛛侠	55	街霸 2	62	女孩能力	50
机战 T	45	蝙蝠侠	62	拿破仑	62	街霸 3	75	实况足球	62
魂斗罗	62	喷火龙	62	四驱车	42	暴力拳击	62	足球联盟	62
唐老鸭	62	大战略	62	大战争	62	西部枪手	45	友情麻将	48
F14 战机	42	银河之星	65	小叮当 2	42	NBA	60	中央大陆	62
快打旋风	42	机械化部队	62	风云少年	42	炸弹人(红/黑)	62	梦见帝国	62
皇家骑士团	62	炸弹人 RPG	62	超级泡泡龙	55	滑板小子	42	信长野望	62
X-MAN 战士	45	妖兽公司	45	雷霆战机	42	烈火之炎	62	奇奇怪界	62
绿色兵团	62	玛莉赛车	42	星际大战	42	GTA 赛车	55	游戏王 6	120

本店配件齐全,凡购主机、配件,附赠维修小资料一套 GBA 卡重点推荐、(本公司大量发及零售游戏原声 CD 每本 8 元)

SS 配件 全新光头 JVC/三洋	110/90	PS 保护电阻(无图、无声音、手柄无用、无振动、插金手指无用则此烧坏)	10 元/个	PS2 驱动 IC5815,6664	40
SS 主板三洋/JVC/日立	150	PS 原装光头托盘	15	PS23001/3000 主板	500
SS 内存/图像芯片	30/80	PS 解码 IC(附图)	30	PS 光头支架/光头数据线	80/20
SS 原装电源板	35	主板手柄原装插槽	60	PS C4977/C4507 场效应管	20
SS 解码 IC(图)	80	电源/四线插座	5/10	PS 原装/拆机激光管	30/5
SS 原导电胶/十字架	1.5/5	PS102 直读 IC	70	Ps2 保护电阻(烧坏无振动)	10
PS 配件 PS 新光头(一月包换)	245	Ps 记忆卡原装/组装	50/15	PS2 光头信号线手柄插头线	45
PS 原装透镜绕阻一体化	40	Psone 记忆卡	20	PS2 光头驱动 BA5977FP/BA6398FP	45
Psone 图象内存 M53031E47	80	PS 电机线	15	PS2 驱动 Ic/光头盒/齿轮	80/150/40
PS 电源板原装/组装	60/40	FS3KM/K2125 开关管	20	Ps2 原装光头(颜色同主板)	400
Ps2 组装光头 B 头	180	Psone 三极管 AE-RS	15	PS2、5.1 声道光纤线	100
PS 电机/传动齿轮(5 个)	20/25			PS2 光头信号线及手柄插头线	45

DC 配件 DC 全新光头	100	DC 原/组装导电胶	5/2	PS,SS 手柄及电脑键盘转接		N64 光盘	80 元/套 50 张	太 8,10 情侣表/戒子/钱包	100/120/8/25
DC 光头驱动整板	125	DC 图象驱动芯片(6145,6258)	180	DC 的转接器	85	超任光盘(送目录)	60 元/套 5 张	GBC 对战线(2 或 4 头)	5
DC 托盘/齿轮	30/15	DC 手柄保护电阻	10	PS 手柄接电脑万能转化器	35	GBA 游戏光盘(电脑模拟,几十种)	15 元/套	GB 金手指卡 32 合 1/火牛/灯(黄/萤光)	80/6/5/12
DC 原装手柄线/手柄座	15/30	PSone 显示屏 5 寸/6 寸	550/600	PS2 分量端子线/原装 S 端子线	40/240	PSN64 超任 GBA 模拟器(电脑)	20		
DC 主板好/坏	300/160	PS,/Psone 原装振动手柄/组装	65/30	PS2 遥控器组装/原装	50/350	套彩机薄机摇杆	63	GBA 保护套/屏幕保护膜/摇杆	8/8/12
DC 光头原装驱动整板		PS/Psone 原装手柄/组装	25/7	PS2 DVD 遥控器	40	D0 精装碟片众多欢迎选购	15 元/片	GBA 卡合(4 个装)/皮套/高效充电器	10/8/20
DC 原装电话线上网	30	PDA/ Psone 电影卡	200/165	PS1M/4M/8M(北通)记忆卡	20/35/70	SSPSDC(所有金手指密码) 磁盘 10/光盘	15		
DC 驱动板开关	10	PS 普通/9 字头电影卡	170/180	PS2/Psone 铝合金提箱	110/95	GBC 放大镜片	8	GBC 扩容器	15
DC 电源板组/原装	40/70	PS/,Psone 北通格斗手柄	15	PS/PS2 四分叉	45/75	GB 中文金手指/密码彩书	80/15	GBA 放大镜/2 合 1 放大镜/布包	10/15/10
DC 风扇(塑/铁)	30/40	PSone 原装/组装 AV 线	15/8	PS2 原装手柄	180	彩机套冲/皮套	18/6	GB 金手指卡 2 合 1/16 合 1/18 合	135/65/80
DC 光头黑排线(数据线)	10	PS,/PS2 VGABOX	260	PS2 横梁竖支架	20	太空战士 8 ,10;项链/太 8,10 腰表	15/45	GBA 可调萤光灯/耳机/对战线(2 或 4 头)	24/10/15
DC 光头驱动片(BA5686FM)	20	PS 制转	15	PS2 专用铁盒电源 90W/200W	30/50	太八火机/太八夜光项链/太十项链	15/12/30		

PS2 原版:王国之心	400	合金装备(限定版)	460	鬼泣	400	决战 II	420	VR 战士 IV	400	鼠国争雄	430
XBOX 正版式装女神	420	NGC 原版生化危机(附送记忆卡)	380	铁拳 IV	370	GT2001	230	心跳回忆	420	光环	430
机器人大战 IMPACT	450	格兰蒂亚 X/II 胜利 11 人 VI	450	鬼武者 II	350	实况最终版	380	生与死	430	明星大乱斗	380
太空战士 X 国际	300(限量 50 套)	装甲核心	370	三国战记	300	ZOE	300	寂静岭 2	450	马里奥大冒险	400
合金装备(普通)	350	ICO 中文	330	三国无双	400	异度传说	400	天空	430	蓝色风暴/索尼克	420/420

(本广告产品价格,不等于零售价格,只限于邮购 。

招店员
限北京户口

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！
公司实力值得信赖！

现本公司为您精心选配各款精品套餐！购任一款套餐送游戏机手表一块！ （套餐快件邮费 50 元/套，GB 套餐 30 元/套，主机均保修三个月）

套餐	内容	原价	现价
套餐 1:	PSONE 套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 专用包 + 金手指 + 游戏）	原价 975	现价 720
套餐 2:	PSONE 豪华套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 全制式液晶屏 + 充电电池 + 金手指 + 游戏）	原价 1665	现价 1350
套餐 3:	GB 厚套餐（厚机 + 手柄 + 魔术卡 + 放大镜 + 耳机 + 收音机 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘）	原价 345	现价 255
套餐 4:	GBP 套餐（薄机 + 充电器 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘）	原价 320	现价 270
套餐 5:	GBP 豪华套餐（薄机 + 充电器 + 手柄 + 魔术卡 + 放大镜 + 耳机 + 收音机 + 皮套 + 80 元内卡任选两盘）	原价 505	现价 380
套餐 6:	GBC 套餐（彩机 + 充电器 + 透明套 + 放大镜 + 耳机 + 80 元内卡任选一盘）	原价 520	现价 450
套餐 7:	GBA 套餐（主机 + 透明套 + 电源 + 充电器 + GBA 卡任选一盘）	原价 625	现价 570
套餐 8:	GBA 豪华套餐（主机 + 皮套 + 电源 + 充电器 + GBA 金手指卡 + GBA 合卡一盘或 GBA 单卡两盘）	原价 720	现价 660
套餐 9:	DC 美/欧版套餐（主机 + 双原手柄 + 电源 + 4M 记忆卡 + 原装震动卡 + 网卡 + 模拟器任选 + 游戏）	原价 1003	现价 880
套餐 10:	PS2 套餐（18000/35000 主机 + 直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 遥控器 + 引导盘 + 原装支架 + 游戏）	原价 2880	现价 2300
套餐 11:	PS2 套餐（30000 主机 + 直读 + 原震动手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 引导盘 + 原装支架 + 游戏）	原价 3100	现价 2470
套餐 12:	SS 套餐（JVC 主机 + 双原装手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 金手指 + 书 + 游戏）	原价 640	现价 470
套餐 13:	X－BOX 套餐（主机 + 原装手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款）	原价 4330	现价 3750
套餐 14:	NGC 套餐（主机 + 双手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款）	原价 2600	现价 2250

主机 （快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）

PSONE 102/103 袖珍游戏机（原配，带手柄）	**590**
DC 美/亚/欧版游戏机（原配，带手柄）	**660/630/670**
PS2 游戏机（35000/18000，原配置）	**1740**
GB 厚/薄/彩机/GBA32（原配）	**160/200/370/460**
NGC/X－BOX128 位游戏机（原配置）	**1390/3150**
GBA 限定Ⅱ型机（黑、橙色，原配置）	**550**

换 免手续费大贴换 换

您手中的游戏机过时了吗？想买 GBA？PS2？太贵了？我们来帮您想办法！

从即日起本公司开展免手续费大贴换活动，无论您手中的游戏机从哪里购买，新旧程度如何，只要能够使用，均可换本广告中任何一款新、旧游戏机或配件！只需补齐差价即可（邮费另付）。回收价格按本公司二手机价格 80% 计算。

如您手中的机器未刊登，请来电咨询。

例：二手 GBC 换二手 GBA400－310×80%＋20（邮费）＝172 元

新产品 免邮费

DC－MP 4 解压卡（可观看电脑格式压缩电影）	99
便携式夜视仪（无任何光线中看书，玩游戏等，距离 5 米）	99
3D 投影眼镜（看电视，玩游戏均呈现 3D 八倍放大效果）	99
52 寸头戴式液晶显示器（立体声环绕音响，适用任何游戏机）	900
GBA 原装 MP 3 播放卡（64MB 送原装高保真耳机）	699
DC 上网器（浏览中英文网站，送改装 56K 猫，中文说明书）	210
GBA 金手指卡（全中文，内含 90 条密码，自动储存）	130
GBA 原装烧录机（送 128M 空白卡一盘）	490

二手货交易场

九成新 PS 机（7501/9002/9001/7502，双震手柄＋8M 记忆卡＋电源＋游戏）	490
九成新 PS 5903VCD 机/PS ONE 游戏机（双手柄＋8M 记忆卡＋电源＋游戏）	530/490
土星机 三洋/JVC/日立（VCD）（双手柄＋16M 记忆卡＋8M 加速卡＋游戏）	290/410/470
日/美/欧版 DC 机（双手柄＋4M 记忆卡＋网卡＋开机盘＋游戏）	420/510/460
GBA / GBC / GBP / GB / GG / 游牧民手掌机（均送卡）	400/310/140/110/280/320
DC / PS / SS 拆件机（主机内配件均完整）	190/140/110
超任光碟一体机（送所有游戏）/ 32M 磁碟＋主机（双手柄，电源，送所有游戏/送 30 款游戏）	480 / 320
N64 光碟机（双手柄，开机卡，电源，送所有游戏）/ 3DO 光碟机（20 款游戏）/ SNK 光碟机（10 款游戏）	850/280/290

（快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）

本公司回收二手机按本区售价的 80% 计算，并可差价互换！

游戏周边

PS1M/2M/8M 记忆卡	14/24/42	DC/PS/SS 制转	35/28/40
PS2/PS/DC 原装枪	360/135/70	DC VGA/万用 VGA	38/210
PS 原装标准/原装震动手柄	35/78	DC 原装键盘/鼠标	75/45
PS 原装/组装 震动手柄	59/35	DC 原装/2M/4M 记忆卡	110/28/33
PS2 原装/组装震动手柄	140/50	DC 组装/格斗手柄	30
PS2 原装 8M 记忆卡	210	DC－GB/NGP 模拟器	30
GB 充电器/放大镜/夜用灯	20/12/8	DC－FC/MD 模拟器	30
GBA 放大镜/夜用灯	15/10	DC－SFC/GBA 模拟器	50
GB 中文金手指/万用对战线	60/10	DC MP3/VCD 播放器	30
GB/GBA 耳机（含收音机功能）	25	DC 金手指/新版开机盘	15
GBA 充电器（送电源）	20	NGC 原手柄/原记忆卡	230/220
GB 手柄/电源/贴膜/皮套/对战线	6	X－BOX 原手柄/原记忆卡	290/290
DC 原装/组装震动卡	75/24		

特价及配件邮费均 10 元/次（不限量）

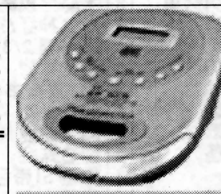
本月特价

DC 原装手柄（处理）	28
PS VCD 卡（免改机）	99
PSONE 液晶屏（全制式）	470
PS 原装 PDA	168
电控数码电脑复读机	99
PS2 原装遥控器（免改机）	90

特价日本动画 VCD

8 元/张，邮费 10 元/次，五张起邮

所有种类，购买时只需写名称即可



MP 3＋CD＋VCD 随身听

超薄超轻，机身仅 12×10×2cm，可悬于腰间，播放 MP3、CD、DVCD、VCD。液晶屏功能显示，交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV 线。5月 31日前购买再送线控耳机一副。

颜色：蓝透、橙、红。保修一年。

市场价 1400，现特价 598 元/套。

PS 处理原版盘（有无直读均可使用），20 元/张，邮费一律 10 元/次，购买时只需填写编号即可 买五送一，买十送三

编号 卡名	盘数														
		017 名将	1	054 太空战士 7	4	093 燃烧战车索利德	3	203 98 拳王	1	221 99 拳王	1	265 太空战士 9	1	306 盗墓者历代记	1
		019 寄生前夜 2	2	055 铁拳 3	1	094 浪客剑心	1	207 幻想水浒传	1	222 北斗神拳	1	271 柯南－3 人推理	1	307 鬼魂力量 3	1
003 007 占士邦	1	029 格兰蒂亚	2	056 太空战士 8	4	115 合金弹头 X	1	211 FIFA2001	1	224 同级生麻将	1	276 机器人 α 外传	1	311 时空枪手 2	1
005 实况足球 4	1	035 生化危机 2	2	059 生化危机 3	1	153 恐龙危机 2	1	215 97 拳王	1	225 机器人阿尔法	1	280 寄生前夜 1	2	315 高达 G 世纪 IF	3
007 寂静岭	1	036 刀魔	1	061 放浪冒险潭	1	186 雷电 DX	1	216 三国志 7	1	227 龙骑士 4	4	281 恶魔城年代记	1	316 沙嘉纹章	1
008 永恒传说	3	037 大兵瑞恩	1	070 三角洲	1	190 街霸 ZERO3	1	217 射雕英雄传（中）	1	252 极品飞车	1	283 游戏王	1	399 铃木爆发	1
011 山脊赛车 4	1	038 大航海 4	1	071 恶魔城	1	192 月华剑士	1	218 勇者斗恶龙 7	2	253 北欧女神传	2	290 太空战士 4、5、6	3	400 实况足球 2002	1
013 前线任务 3	2	050 宿命传说	1	080 越南战役	1	201 GT 赛车 2	2	220 实况足球 5（中）	1	263 波波罗物语 2	3	303 龙珠 3 合 1	1	402WTC－房东锦标赛	1

GB 新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡，一律三个月包换！

						格斗王 2002（中）	42	水浒风云录（中）	46	生化危机 3（中）	45
傲视三国（中）	48	模拟麦当劳（中，经营）	55	大航海时代 2（中）	55	黄金太阳（中）	42	恶魔城 2（中）	55	机器人大战 F2（中）	42
金庸群侠传（中）	55	太阁立志传 2（中）	55	星际争霸 GB 版	55	太空战士 9（中）	53	七龙珠 2002（中）	55	哈里·波特 2（中，RPG）	35
荆柯新传（中）	55	甲 A 足球风云（中）	55	强手大亨（经营，中）	55	明日帝国（007）	43	街头快打 2002（中）	28	古墓丽影 2（中）	56
驱除舰指挥官（中）	55	FIFA 足球 2002	38	苍狼与白鹿（中）	40	梦幻传说（中）	48	我的餐厅（中）	45	太空战士 9（中）	55
						2002 冬奥会	32	航空霸业（中）	55	极品飞车（中）	38

GB 彩卡

游戏王 4/5（中）	45	口袋水晶（中，时钟）	27	海盗军团（中）	38	机器人大战 A（中）	45	勇者斗恶龙（中）	24	红色警报 2	38
三角洲部队 2	41	生命（64M，冒险）	55	水浒传（中）	47	实况足球 2002	35	萨尔达传说（中）	20	盟军敢死队	31
合金装备（中）	35	孤岛冒险 2（中）	39	风来的西林 2	34	口袋妖怪钻石（中）	25	大富翁世界之旅（中）	23	洛克人 X5	23
魔法骑士 2（中）	45	勇者斗恶龙 1＋2（中）	28	古墓丽影（中）	45	欧陆战线（中）	55	三国演义 2（中）	24	越南战役 2001	42
牧场物语 4（中）	43	女神转生外传 2（中）	32	名侦探柯南 2（中）	45	玩具兵大战 4（中）	53	悟空激斗传（中）	20	帝国时代	34
生化危机（中）	42	麻雀补完计划	34	星之海洋（中）	32	格兰蒂亚 2	34	口袋金银合集（中）	35	英雄无敌 4	34
勇者斗恶龙 4（中）	43	射雕英雄传（中）	33	纹章传说（中）	39	合金弹头 EX	35	勇者斗恶龙 3（中）	37	心跳回忆 2	33
大航海时代	24	口袋金/银（中，时钟）	19	幻想传说（中）	31	樱花大战	43	全省 IQ 大擂台（中）	65	1942（街机）	22
坏玛莉 2/3	28/29	牧场 1/2/3（中）	20/22/26	大金刚 2001	28	太阁立志传（中）	50	机器人大战 F 完结（中）	45	太空战士 X（中）	43
封神榜（中）	36	音乐节拍 2/3/4	30/35/40	机器人阿尔法（中）	38	名侦探柯南 3（中）	39	樱花大战（中）	56	心跳回忆（文/体，中）	37

GB 黑白卡

第二/三/五次机器人大战（中）	16	圣斗士星矢	12	吞食天地 3（中）	17	篮球飞人 2	16	三国霸王大陆（FC 版，中）	34	幽游白书合集	32
口袋妖怪红/黄/蓝/绿（中）	19	GT 赛车	23	三国英雄传（中）	17	美少女麻将	18	合金弹头	29	爆笑蓝球	18
格斗王 95/96/97/99/2000	12/15/25/25/27	赤色要塞	12	炸弹人 RPG	19	四川省麻将	18	光之继承者	23	饿狼传说 RB	22

GB 合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
425	甲 A 足球队风云（中），实况足球 2001，FIFA2001，英超足球经理	85	419	金庸（中），水浒传（中），太阁立志 2，大航海时代	115
602	萨尔达，勇者斗恶龙，三国 3，第八次，吞食，口袋绿（全中文）	60	423	心跳回忆（中），黄金太阳（中），樱花大战（中），太空战士 10（中）	95
904	坏玛莉 3，拳皇 95，96，2000，饿狼 3，WF 摔角	55	1302	口袋水晶，金，银，黄，红，三国 2，侏罗纪 ...（全中文）	70
501	太空 10（中），口袋金，红（中），三国演义 2（中），三国英雄（中）	60	1303	牧场物语 3（中），口袋水晶（中），NBA2000，FIFA2000......	55
415	太空战士 8（中），口袋妖怪红（中），太空 4（中），侏罗纪 3（中）	50	2002	口袋水晶（中，时钟），萨尔达大地（中），第五次（中），数码 3...	60
422	哈利波特（中），越战 2001，雷曼 2001，格斗王 2002（中）	85	13801	饿狼传说 2，3，拳皇 95，96，97，街霸 2，铁拳，柯南 ...	40

GBA 卡特卖

KONAMI 街机合集	75	人生游戏 Advance	85	黄金太阳	59	蚯蚓战士	59	洛克人 EXE 2	60	龙战士	65	X 竞技滑板	48
黄金太阳（中）	90	伍佑卫门 NEW	75	皇家骑士团	59	侏罗纪公园	59	信长野望	62	J 联盟足球	62	炸弹人	55
游戏王（中）	90	麻将 Advance	75	机器人大战 A	62	GTA	61	坏玛利	62	风之克罗亚	62	GT 赛车	62
皇家骑士团（中）	90	赌王	78	F－ZOE	55	罪恶工具－X	62	Q 版赛车	62	魔法假期	80	恶魔城	52
实况足球 WE	78	纯情房东俏房客	70	寂静岭	70	大战略 2	62	胜利 11 人足球	62	索尼克	62	拿破仑	62
机器人大战 A（中）	68	疯狂越野摩托	78	快打旋风	47	真人快打	68	冲击世界杯	62	雷龙战记 1×2	62	心跳回忆	83
2002 盐湖城冬奥会	78	中央大陆之战	73	哈里·波特	68	街霸 2	62	超级玛莉奥	50	恶魔城轮回（中）	62	拳皇 advance	62
三国志（中）	75	游戏王 6	78	铁拳	62	超级玛莉 2	62	头文字 D	78	幽灵屋敷－24 小时	68	仓库太郎 3	68

GBA 合卡

A401：拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA	110	A501：黄金太阳、皇家骑士团、铁拳、街霸 2、哈利波特	140
A402：实况足球、恶魔城、机器人 A、拿破仑	130	A502：机器人大战 A（中）、恶魔城（中）、游戏王 4、坏玛莉、龙战士	170

注：GB 卡邮费 5 元/盘，两盘以上均 10 元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本 GB 机，卡带记忆均良好！

注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品！！ 专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件，成功率不低于 90%，外地玩友可寄机修理，热线电话：010－87251033

汇款（寄货，通信）地址：北京 100055 信箱 32 分箱（邮购只限此地址） **收款人：北京信宏威达公司** 邮编：100055

业务咨询：010－87251066 邮购查询：010－87251088 投诉、售后：010－87251022 批发加盟：010－87251033（9:00－17:00，周日休息）

注：1 因市场价格浮动，个别产品请电询。 2 精品店价格以精品店售价为准。

超大营业面积

信宏威达北京精品店重张开业

国内首家仿日式专卖店

地址：北京市崇文区永外桃园东里 34 号（此址不收汇款） 电话：010－67268860
路线：乘 120、122、721、803、958、特 3、运通 102、202 天坛南门下车即到

庆新店，送电脑！ 为答谢两年来玩友对本公司的支持，现本公司在全国范围内举办酬宾大赠送活动，由“深圳高科电子有限公司”特别限量提供三百八十台多媒体电脑赞助本次活动。

该电脑功能：1.DOS 入门 2.Q－BASIC3. 五笔打字 4. 字根练习 5. 文字编辑 6. 数理化系统处理 7. 电脑绘图 8. 开心配画 9. 名曲欣赏10. 超级游戏娱乐等其它软件具备的功能 **该机采用香港先进的电子双线路，电子调频，可收看电视节目，AV/TV 输出端子 VCD 收视。随机送软件及低音炮音响。**

领取方法：只要您在“信宏威达”邮购过商品（本公司有记录），只需付 **288 元**包装服务费即可！新用户现在购买其它商品（不限金额）也可参加此活动！请在汇款单上写明“多媒体”字样。

原版盘系列

PS 2 系列		机器人大战	360	鬼泣	390	PS 2 无重复 64in1	45	FI2002	490	星球大战	420
FIFA 2002	430	七骑兵团	370	ICO 中文版	310	**X－BOX 系列**		幻魔鬼武者	460	生化危机	440
太空战士 Ⅱ	580	合金装备	350	高达 0079	430	FIFA 2002 世界杯	520	武装女神	460	VR 射手 3	430
NBA 2002	420	格兰蒂亚 X	380	山脊赛车 5	200	神秘岛 3	520	机甲兵团 J	460	魔法封神	430
足球 RPG－进入日本队	430	生或死激斗	380	荒野兵器限定版	730	KO 拳王 2002	520	冬季奥运会	460	明星大乱斗	430
狂热节拍 BEST	410	铁拳 4	350	决战 2（有赠品）	380	SSX 滑雪	490	鼠国争雄	450	路易大冒险	430
血腥咆哮 3	410	生化危机完全版	330	寂静岭 2	330	NBA 2002	520	寂静岭 2	470	灵魂能力 2	450
实况足球 6	380	幻想水浒传 3	380	王国之心	410	实况足球	460	街头涂鸦	490	阳光玛莉奥	440
KO 拳王 2002	360	VR 战士 4	360	皇牌空战 4	400	恐龙危机	460	**NGC 系列**		音速小子 2	430
真三国无双 2	400	合金弹头 2	370	三国志战记	370	光环	460	FIFA 世界杯 2002	470	鬼屋	450
机动战士基连野望	440	异度装甲	390	ZERO	370	信长野望	460	星际火狐冒险	460		
鬼武者 2	360	GT 3 2002 版	260	鬼武者 1	260	生或死 3	460	血腥咆哮 X	470	**保证**：正版盘均为全新	
太空 10 国际版	440	心跳回忆 3	390	PS 2 无重复 105in1	55	星球大战	480	光明与黑暗	450	正版盘邮费 10 元/次	

全彩功略书

GBA 攻略书		口袋系列合集	18	水晶全攻略	17	2001 拳皇	19	实况足球 5	20	永恒传说	22	圣剑传说	14
黄金太阳	15	牧场物语 2/3	18	真女神红/黑	23	格兰蒂亚	22	太空 战士 10	22	枪神 3	19	恐怖反应 1＋2	19
机器人 A	15	心跳回忆	16	坏玛莉 2/3	18	PS 2 攻略书		真三国无双	18	太空战士 7	26	PS 2002 金手指（盘）	19
皇家骑士团	18	萨尔达传说	18	樱花大战	14	2001 拳王	27	生化危机 2	21	太空战士 8	21	PS/DC/PS 2 金手指	19
游戏王 4/5	18	勇者斗恶龙	18	**DC 攻略书**		枪神 2	27	**PS 攻略书**		太空战士 9	14		
恶魔城	18	时空大地	17	莎木 1/2	20	寂静岭 2	19	纹章传说	18	龙战士 4（带盘）	20		
拿破仑	21	钻石翡翠	14	阿卡迪亚	23	燃烧战车 2	23	勇者 4	18	机器人 α 外传	18	邮费一本五元	
魔法假期	21	合金装备	15	创造球会	17	鬼泣	19	洛克人 X6	19	大航海时代 4	19	两本以上均十元	
GB 攻略书		勇者 4	23	古墓 5（带盘）	19	GT 3	19	恶魔城	19	古墓丽影 4/5	16		
金银合集	12	星之海洋	18	机器人 α	19	鬼武者	18	恐龙危机 1＋2	18	勇者斗恶龙 7	17		

汇款（寄货 通信）地址：北京 100055 信箱 32 分箱（邮购只限此地址）收款人：北京信宏威达公司 邮编：100055

武汉 春雷电玩中心

★本中心专营 SS、PS 新老游戏和电脑上使用的各种手掌机、家用机、街机模拟器。SS 版“樱大战 1、2；仙剑奇侠传；公主王冠”、PS 版“机器人大战合集；霸王的大陆；皇家骑士团 2”等众多昔日名作均有出售，种类齐全，节目经典，部分游戏见《电软》2001 年第 5 期 61 面。游戏数量不断增加，欢迎广大玩友来信免费索取详细目录，来信必复，请备好 1 元邮费。

★本中心所售全部软件品质保证，无死机、卡盘、音乐停顿等异常现象。SS、PS 游戏每张 8 元，满 8 张赠送 1 张。邮寄快速，邮费每次 10 元，不限张数。为节约邮资、方便邮购，汇款前可来信或来电预定，欢迎新老玩友邮购珍藏。

模拟天地

GBC 大全（1009 款游戏，3CD，48 元）	GBA 大全（212 款游戏，2CD，38 元）
WSC 大全（59 款游戏，1CD，18 元）	FC 大全（955 款游戏，1CD，18 元）
PC－E 大全（281 款游戏，1CD，18 元）	MD 大全（987 款游戏，2CD，38 元）
SFC 大全（1878 款游戏，5CD，68 元）	N64 大全（204 款游戏，4CD，58 元）
CPS1 街机大全（53 款游戏，1CD，18 元）	CPS2 街机大全（76 款游戏，1CD，18 元）
MAME 街机大全（2411 款游戏，4CD，58 元）	机皇街机大全（133 款游戏，3CD，48 元）
最终幻想精品集（1－6 代游戏＋8 代 CG 动画＋1－8 代原声音乐＋1－7 代攻略，1CD，18 元）	
PS 模拟器（Bleem1.5 正式版＋VGS1.41 中文版＋ePSXe1.51 中文版，能完美运行 PS 游戏，赠送 PS 虚拟光驱软件和 PS 手柄驱动程序，可将 PS 游戏制成 PC 硬盘版，无需光驱读盘，1CD，18 元）	
注：各款大全均包含多种超新版本模拟器，各机种中文游戏也完全收录。	

汇款地址：湖北省武汉市新洲区邾城花园 103 号
邮编：430400 联系电话：（027）89351266 收款人：雷涛

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售（数量有限，欲购从速）：

PS 主机，9 成新（双手柄＋电源＋AV 线）398 元
SS 主机，9 成新（双手柄＋电源＋AV 线）298 元

游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）；

五寸 280 元
七寸超薄 380 元

DC 机专用上网卡（配全中文上网碟）仅售 98 元

PS Ⅱ原装主机＋DVD 完美直读（手柄＋电源＋AV 线） 2380 元

全新原装索尼光头，特价 198 元，（三月包换，质保终身）

FFX 全动画（中文字幕）55 元 ***以上产品邮费一律 10 元***

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信，索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB、GBA 卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551－2644285 2647581 邮编：230061
汇款地址：合肥市安庆路 162 号 收款人：陈志强

北京瑞明兴隆游戏服务中心

回收二手机

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊 快到瑞明兴隆来

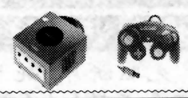
本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，**保证您在7天内收到物品。**所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息 本月掌机以旧换新 GB厚机+150元=GB薄机
GB薄机+220元=GBC彩机
GBC彩机+280元=GBA彩机
免邮费

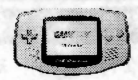
本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元

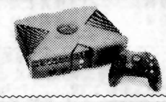
时尚主机



任天堂128位
NGC游戏机
价格 1680元



任天堂32位手掌机
GBA原装机 480元
GBA(日)橙、黑限定 550元
GBA(限)主机 1080元



微软XBOX原配制 2350元
微软XOBX主机+生与死Ⅲ 2780元
微软XBOX限定版 3280元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏主机

PS2 30001型(双振动手柄+原AV线+原装大电源+原装DVD游戏+原装8M记忆卡+DVD直读+PS支架+PS2专用背包+多款DVD游戏)2550元

PS2 30000型(主机+PS2原装振柄+原AV线)1890元
PS2 10000型(双原震手柄+原8M记忆卡+原驱动盘+原AV线+原分量端子线+PS2支架+原版游戏)5880元(含特快邮费)
PS2 15000型(原震手柄+原8M记忆卡+原驱动盘+原AV线+原分量端子线+PS2支架+直读)4500元(含特快邮费)
PS2 18000型(原震手柄+原装遥控器+原AV线+PS2支架+电源线)3350元
PS2惊喜套装 30000型 (双振动手柄+原AV线+原装大电源+原装DVD游戏+原装8M记忆卡+DVD直读+PS支架+PS2专用背包+多款DVD游戏)2880元 单机原配制(30000型主机+PS2原装振柄+原AV线)1890元
PS2 30006型(原振手柄+AV线+电源)1890元
DC日/美/欧A版套机(原AV线+modem+原装1M夜晶记忆卡+原装震动包+原装双手柄+原版游戏+上网盘+电话线+电源)1180元/1080元/1050元单机 950元/820元/790元
DC日/美/欧B版套机(原AV线+modem+组装4M记忆卡+组装震动包+原装手柄+VCD卡+电源+多款游戏)750元 单机 580元
PSone原装套机(原装光头)102/103型PSone主机+PSone原震手柄+PSone专用金手指卡+PSone原装电源+原AV线+PSone原装背包+多款PS游戏 850元/880元 102/103型单机 680元/690元
PSone组装套机(组装光头)102/103型PSone主机+双震动手柄+原电源+原AV线+PSone记忆卡+PSone专用金手指卡+PSone原装背包+多款游戏 750元/780元 102/103型组装单机 580元/590元
PS7501/9002型原装套机(PS主机+PS原震手柄+PS金手指卡+PS电源+原AV线+PS原装记忆卡+多款游戏)950元
PS7901/9002组装套机(PS主机+PS双震动手柄+PS金手指卡+PS电源+原AV线+PS原装记忆卡+多款游戏)680元
GBC(限定版/普版)套机(GBC+GBC充电器+GBC七彩腰包+GBC夜用灯+GB金手指+任选100元内GB卡)590元/480元
GB超薄套机(GB薄机+GB充电器+GB七彩腰包+GBC夜用灯+金手指+任选100元内GB卡)360元
GB厚机套机(GB薄机+GB充电器+GB七彩腰包+GBC夜用灯+金手指+任选100元内GB卡)220元
WS套机(WS主机+任选WS卡带1盘)280元 WSC套机(WSC主机+任选WSC卡带1盘)780元 NGP套机/NGP彩机+任选NGP卡带1盘 580元

PS2完美直读无须引导 各机型全支持价格电询

NGC套机：NGC主机+双手柄+原AV线+电源+变压器+NGC4M记忆卡+NGC原版游戏(任选)2250元

主机邮费35元 掌机邮费20元

二手主机

9成新 PS2套机(PS2主机+双震动手柄+原8M记忆卡+PS2DVD直读+AV线+PS2电源+PS2游戏)1900元
9成新 PS5501/7501/9002套机(PS主机+双震动手柄+PS电源+AV线+PS原装记忆卡+PS多款游戏)490元
9成新 PSone套机 100/101/102/103型(PSone+双震动手柄+PSone电源+AV线+PSone原装记忆卡+PSone多款游戏)550元
8成新 PS5501/7501/9002套机(PS主机+双震动手柄+PS电源+AV线+PS原装记忆卡+PS多款游戏)440元
8成新 DC美/日/欧版套机(DC主机+双手柄+DC4M记忆卡+DC震动包+AV线+DC电源+多款游戏)550元
9成新 GBA套机(GBA主机+GBA卡任选+GBA充电器)500元 9成新 GBC套机(GBC主机+GBC充电器+GBC卡带任选)300元
9成新 GB超薄套机(GB薄机+GB充电器+GB合卡)150元 8成新 GB厚机套机(GB厚机+GB卡)90元
9成新 NGP套机(NGP主机+NGP原版卡)420元 9成新 WS/WSC套机(WS/WSC主机+WS/WSC卡1盘)180元/350元

游戏配件(免邮费)													
PS2原装VGA	280	PS2手柄4分插	120	NGC原装S端子线	280	DC SFC模拟器	40	FF10/FF8精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40
PS2原装分量端子线	270	PS2原装40G硬盘	1780	DC VGA	60	DC MD模拟器	30	FF10/FF8项链+戒指	35/25	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40
PS2原装8M记忆卡	220	PS2原装modem	1350	DC FC模拟器	30	DC NGP模拟器	40	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
		PS2原装光头(拆机)	480	DC GB模拟器	30	GBA 64M/128M刻录卡	450/590	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

PS2、DC、GBA、WS、NGP正版游戏。特价DC正版游戏(美)波斯王子48元

品名	价格/邮费										
PS2合金装备2普/限	390/780	PS2维罗尼卡	320/10	NCG路易鬼屋冒险	400/10	DC樱大战2	520/10	GBA黄金的太阳	320/10	WS SD高达(黑)	180/10
PS2实况6	450	PS2鬼泣	420/10	NGC索尼克大冒险2	450/10	DC樱大战3(限定版)	790/10	GBA街霸Ⅱ X	280/10	WS SD高达英雄传	220/10
PS2机器人大战普/限	440/750	PS2决战2	390/10	NGC星球大战	450/10	DC樱大战4(限定版)	750/10	GBA龙战士2	270/10	WS机器人大战2地上篇	350/10
PS2王国之心	440	PS2实况5加强版	390/10	NGCVR射手3	480/10	DC维罗尼卡完全版	490/10	GBA三国志	280/10	WS机器人大战2宇宙篇	360/10
PS2 ICO中文版	350	PS2铁拳4	390/10	NGC生化危机	550/10	GBA火焰纹章	380/10	GBA玛莉奥赛车	280/10	WS机器人大战2银河篇	390/10
PS2 ZERO零	390/10	PS2VR战士4	310/10	NGC实况足球2002	490/10	GBA光明之魂	380/10	GBA游戏王5	320/10	WS午夜凶铃(黑)	280/10
PS2生与死(激斗)	420/10	PS2最终幻想X(国际)	330/10	NGC封神演义	450/10	GBA超级玛莉	240/10	WS太空战士(彩)	380/10	WS机甲战士(黑)	180/10
PS2心跳回忆3	390/10	PS2 GT3	350/10	NGC FIFA2002	450/10	GBA洛克人EXE2	260/10	WS太空战士(彩)2	430/10	WS梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2三国志战记	390/10	PS2寂静岭2	390/10	DC莎木	260/10	GBA恶魔城	380/10	WS机动战士(彩)	390/10	WS数码暴龙(黑)	260/10
PS2异度传说	430/10	PS2皇牌空战4	430/10	DC莎木2(限)	550/10	GBA GT－A赛车	260/10	WS GG格斗(彩)	390/10	NGP月华剑士	230/10
PS2鬼武者	290/10	PS2真三国无双2	420/10	DC特大号足球	430/10	GBA铁拳	320/10	WS宇宙大合号(彩)	380/10	NGP拳皇R1	220/10
PS2鬼武者2	370/10	PS2格兰蒂亚X	430/10	DC特大号足球2	450/10	GBA 机器人大战A	390/10	WS仙界传2(彩)	370/10	NGP侍魂	230/10
PS2幻想水浒传3	420/10	PS2GT2001	260/10	DC樱大战	490/10	GBA快打旋风	240/10	WS数码暴龙02(彩)	370/10	NGP12合1	340/10
		NGC明星大乱斗	450/10			GBA皇家骑士团	320/10	WS高尔夫球(彩)	360/10	NGP拳皇大富翁	240/10

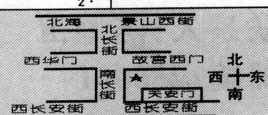
GBA配件、GBA卡及GB新卡介绍 其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费		价格/邮费	GBA卡	价格/邮费		价格 邮费				价格 邮费	以下GBA新卡介绍	价格 邮费
GBA配件全家福(15件套)	180/5	GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	48/10	GBA大富翁	45/10	GBA风之少年	48/10	GBA实况明星足球	63/10	GBA银河之星	85/10
GBA充电器+电源	35/5	GBA七彩腰包	35/5	GBA黄金太阳	63/10	GBA全日本GT	45/10	GBA皇家骑士团外传	63/10	GBA玛丽奥2	55/10	GBA携带电兽2	85/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA七彩挎包	35/5	GBA龙战士	45/10	GBA GTA	63/10	GBA幻想水浒传	48/10	GBA洛克人EXE	48/10	GBA街霸ZERO3	75/10
GBA专用耳机	40/5	GBA盔甲	45/5	GBA恶魔城	48/10	GBA游戏王5	60/10	GBA机器人大战a	63/10	GBA索尼克	63/10	GBA游戏王6	120/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA摇杆	10/5	GBA恶魔城(中文)	63/10	GBA拿破仑	60/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA魔法假期	63/10	GBA泡泡龙	55/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA街霸Ⅱ X	55/10	GBA口袋J联盟足球	63/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA龙战士2	55/10	GBA火焰纹章	68/10
GBA对战线(2条)	30/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA洛克人EXE	48/10	GBA沙龙曼蛇	55/10	GBA实况世界杯	85/10	GBA三国志	63/10	GBA封神演义	85/10
GBA对战线(4条)	45/5	GBA扩音器	25/5	GBA大战略	63/10	GBA寂静岭	95/10	GBA罪恶工具X	63/10	GBA特鲁尼克大冒险2	63/10	GBA光明力量	68/10
GBA专用灯	15/5	GBA车载充电器	40/5	GBA炸弹人	48/10	GBA哈丽波特	65/10	GBA拳皇EX	63/10	GBA机战A中文版	65/10	GBA炸弹人2	68/10
GBA放大镜+灯	30/5	GBA玛里奥	48/10	GBA钻地先生	45/10	GBA信长野望	63/10	GBA铁拳	63/10	GBA大战略2	65/10		
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	63/10	GBA机器猫	45/10	GBA快打旋风	48/10	GBA实况足球	63/10	GBA黄金太阳(中)	75/10		

PC压缩动画，超低价，邮费15元；新到DVD原版动画，品种多样，价格电询，免邮费。

名称	PC片数														
强殖装甲	1·	高达V，高达0079	3·/3·	幽幽白书全集	6·	安达充，棒球小子	5·	魔法骑士高达全集	15·	地狱先生	3·	星之海洋	2·	贫穷贵公子	4·
风魔小次郎	1·	高达X，高达∀	3·/3·	DNA2	1·	银河英雄传说外传	1·	学园侦侦团	2·	罗德岛战记	2·	棒球小子	5·	黑街二人组	2·
龙珠	2·	高达G，高达Z	3·/3·	逮捕令	5·	新世纪福星战士(TV+剧场)	4·	超魔神英雄传	2·	圣斗士星矢	5·	猎人	4·	魔法使2	2·
灌蓝高手	6·	不可思议(青龙)	2·	剑风传奇	2·	浪客剑心前传(十字伤)	1·	灌蓝高手	6·	魂狩	2·	星界战旗	2·	浪客剑心全集	5·
封神演义	2·	不可思义议(朱雀)	2·	游戏王	3·	中华一番	2·	玲音	1·	奥凡	2·	魔卡少女樱	2·	超时空要塞Ⅱ	2·
橙路	3·	超时空07TV版	1·	机器猫	1·	GTO，柯南TV	2·/7·	GTO	5·	剑封传奇	2·	GS美神	3·	海底两万里	2·
金田一少年事件薄	2·	银河英雄全集	7·	樱花大战	1·	圣斗士全集	4·	欲望	2·	烈火之炎	2·	宫崎骏作品全集	5·	猎人X	5·
神行太保(圣子到)	2·	头文字D	1·	猎和老鼠	2·	安达元棒球小子后续	2·	万有引力	2·	星方武侠	2·	矢空战记	2·	圣斗士全集	8·
圣斗士星矢系列	2·	圣斗士四大剧场	1·	瑟男杰特	2·	银河英雄传说之螺旋迷宫	2·	圣子到	2·	青龙篇	2·	流行花园	4·	街霸2全集	3·
城市猎人	1·	圣斗士北欧篇	2·	新世纪福星战士(TV)	2·	海贼王	2·	犬夜义	2·	花样男子之流行花园	3·	蜜桃女孩	7·	银河英雄传说外传	2·
罗德岛战记	2·	浪客剑心TV版	4·	少年街霸	1·	最游记	2·	柯南剧场	2·	纯情房东俏房客	2·	DNA2	1·	蓝色力量	2·
高达08MS小队	1·	超－时空要塞TV	2·	街霸V	1·			机动战舰	2·	樱花大战	2·	不可思议游戏延续篇	1·	银装骑攻队	1·
高达W，高达ZZ	3·/3·	柯南剧场版	1·	3×3只眼	1·			新秀逗魔道士	2·			封神演义	2·		
		青青6号	1·	街霸完结篇	1·			白色猎人	2·						

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号 邮编：100031
电话/传真(010)66054729 收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、5路、52、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



邮购 长沙火炬电游 批发

地址:长沙市解放东路 22 号　邮编:410001 电话:0731-4156067 闵炼南　您的地址一定要详细。

GBA 港、日产 488/498 元 PS Ⅱ 30000、30006 2020/2000 元 X-BOX 2380 元	NGC 1690 元 NGC 松下版 2950 元 PSone102、103 700/710 元	DC 原配制 780 元 优价收购 PS、PS Ⅱ、DC、GBA 旧机或兑换 邮费:GBA10 元,其余每台各 20 元

1:1 全新 GBA 卡:		东尼滑板Ⅱ	62	魔法封神	66	炸弹人 RPG	42	NBA2002	54
恶魔城中、日	62/60	伍佑卫门Ⅱ	42	光明之魂	62	特鲁尼克	62	足球小将	58
炸弹人红、蓝	62	职业麻将	62	火炎之纹章	62	三国志	62	J 联盟足球	62
快打旋风	42	大富翁	42	黄金太阳英、日	62	大战略Ⅱ	62	胜利足球	62
风云少年	42	古惑狼 PS 版	62	龙战士Ⅰ、Ⅱ各	42	信长野望	62	胜利 11 人足球	65
俄罗斯方块	45	过关洛克人	63	机战 A 中、日	62	游戏王	68	F14 战斗机	42
玛莉奥Ⅰ、Ⅱ各	42	街霸Ⅱ	62	机战 T	60	游戏王Ⅴ、Ⅵ	62/145	沙罗曼蛇	42
超级泡泡龙	45	铁拳	62	幻想水浒传	42	寂静岭	75	GT Ⅰ、Ⅱ赛车	42/62
索尼克	62	拳皇 EX	62	东京迪士尼	45	头文字 D	63	GTA 赛车	62
绿色兵团	42	烈火之炎	62	洛克人Ⅰ、Ⅱ各	62	祝福钟声	75	方程式赛车	42
坏玛莉	62	光明力量 ACT	65	魔法假期	62	美少女学院	72	玛莉赛车	42
魂斗罗Ⅱ	62	罪恶格斗 X	63	哈利波特	65	怪兽农场	75	超野拉力赛	62
彩虹六号	62	斗魂列传	66	沉默遗迹	62	模拟学校	70	疯狂越野摩托	52
钻地小子	42	怀旧街机合集	52	银河之星	63	网球王子	62	每次邮费 5 元	

PSone 原装振动手柄、原装新光头	62/240	PS Ⅱ原装分量端子线,S 线,VGA	250/240/240
PSone 专用电源,5.6 液晶屏(全制式新管)	35/580	DC 原装新光头,1M 记忆卡,振动卡	100/110/115
普通组装手柄,大、小格斗手柄	7/25/13	组装 2、4M,记忆卡、手柄、振动卡	32/40/30/28
四分插,制转,金手指卡	45/25/28	原装 AV 线,手柄、组装 S 线	18/85/15
原装 AV 线,组装 AV 线,S 线	15/8/10	制转,VGA 全兼容、普通	32/58/48
手柄导电胶,手柄延长线,对战线	1.5/6/10	33K、56K Modem,原装飞行摇杆	55/75/95
220/110V 电源:27W,90W,200W 铁盒	15/30/50	振动、退镗光枪、原装新驱动板	68/85/80
1M 记忆卡:北通、PSone、普通	18/18/15	原装电源板,驱动开关,手柄导电胶	70/10/2
PS 光头电机,光头齿轮,齿轮润滑油	15/20/10	SS 原装新 JVC、三洋光头、驱动板	105/90/80
光头数据线,数据延长线,电机线	20/8/8	SS 直读 IC、AV 线,组装手柄、制转	80/10/12/30
原装光头顶帽,光头支架,保护电阻	15/65/10	4M 加速卡,8M 记忆卡,十字架,导电胶	75/75/2/2
原装新激光管,驱动 IC6398、5977	25/45	GBA 摇杆,2、4 头连机线,耳机+扣带	12/15/18/12
直读 IC,原装、组装电源板	30/60/40	GBA 超高效充电器,可调荧光灯,手包、镜面	24/22/15/8
PS Ⅱ原装新光头,驱动 IC6664、5815	400/45	保护膜,护套,对录写卡器+聪明卡	8/8/460
PS Ⅱ原装支架,组装分量线,铝合金提箱	48/28/110	配件全新,邮费 5 元/次　D 版盘:PS Ⅱ、DVD/CD	10/5
PS Ⅱ原装手柄,8M 记忆卡,四分插	200/180/75	SS、PS、DC 盘全、价廉,邮费 5 元/次,超过 10 张免邮费。	

NGC:明星乱斗	380	PS Ⅱ,鬼泣	390	实况足球六	420	异度传说	460	生或死Ⅱ加强	380
玛莉奥冒险	320	三国无双Ⅱ	400	王国之心	420	创造球会	400	太空 X 国际版	320
战斗封神	380	ICO	330	机器人大战	440	鬼武者,Ⅰ、Ⅱ	300/360	皇牌空战Ⅳ	400
生化带记忆卡	420	合金装备Ⅱ	360	GT Ⅲ	290/240	铁拳Ⅳ	350	基连野望	380
VR Ⅲ足球	400	装甲核心Ⅲ	370	荒野兵器Ⅲ	350	VR 战士Ⅳ	290	每次邮费 10 元	

攻略:每次邮费 3 元		光明之魂	14	王国之心	15	格兰迪亚	15	纹章传说	18
黄金太阳	13	火炎之纹章	14	鬼泣	13	恐怖公园	15	恐龙 2	18
皇家骑士团	14	银河之星	15	寂静岭Ⅱ	15	生化 1+2	22	寄生 1+2	16
幻想水浒传	13	鬼武者Ⅰ、Ⅱ	16/18	GT Ⅲ(正)	18	生化 2+3	18	恐怖反应 1+2	15
机战 A	13	太空 X	16	零	14	太空 7、8、9	22/25/9	枪神Ⅲ	15
游戏王Ⅴ	16	合金装备Ⅱ	12/22	机器人大战	15	勇者七	20	盗墓者Ⅴ	15
魔法假日	13	荒野兵器Ⅲ	15	莎木Ⅰ、Ⅱ	4/18	永恒传说(正)	25	寂静岭	14
龙战士 1+2	13	异度传说	15	生化外传	15	龙骑士传说(正)	28	口袋金银厚本	22
恶魔城	18	ICO	10	樱花Ⅲ	15	燃烧战车(正)	30	GBC 银河之星	14
沉默遗迹	15	三国无双Ⅱ	15	DC 金手指	24	PS 新金手指	24	小攻略每本 2 元	

北京凯华 酷隆维修中心 销售游戏机

特大喜讯:PS2 无需引盘 DVD 完美直读已到货!不毁光头、底板、特别方便,超强读盘 580 元-1080 元

修主机来酷隆

我们是真正的专业次世代维修中心!五年老店品质保证!

只收换件钱,不收手工费!价格便宜!原厂原装配件!

酷隆:全国首家 PS2 专业维修中心隆重成立!

酷隆:全国首家 XBOX 主机专业维修中心隆重成立!

酷隆:全国首家 NGC、GBA 主机专业维修中心隆重成立!

维修范围:无图像、无声音、挑盘、光驱新片、死机、定板、维修电源板、维修底板,免费清洗主机!(各种型号光头、底板)均现货,可更换主板、

本期特价: PS2 原装主机+AV 线+原装手柄+原装 8M 记忆卡+原装电源+原装完美 DVD 直读+10 款游戏+原装金手指=2490 元
DC 原装机+电源+游戏+AV 线=650 元
PSone 原装机+原装电源+AV 线+游戏=580 元
GBA(港产)450 元　GBA(日产)550 元　XBOX 原装主机 2250 元

好消息: 本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备,提高维修实力和质量。
维修机种: PS、PS Ⅱ、DC、GB、GBA 机维修。
凡来本连琐店维修主机者均报销车费 20 元(购主机者)
PS(1、5、7、9 型)系列原装光头、底板均有现货。

成功率百分之百!

维修主机一律用原厂原件,质量保证!

欢迎寄机维修!寄机维修免邮费!

维修范围: 维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳,无所不能!

崇文酷隆店址: 北京市崇文区永外安乐林路 10 号(凯华宾馆 3 号门市)
(乘车路线:43、39 路(蒲黄榆站)610 路(李村站)25 路(琉璃井站)
邮编:100075　联系人:任杰
电话:01087279958　传真:01087279958

回收二手主机



济南鑫龍电玩

GAME 世界浪精彩,我们以玩交友

★批发及零售:PS2、NGC、XBOX、DC、GBA、PSone、专业维修各种高低档家用游戏机。

PS2:2050(原配、AV 线、原振柄)
XBOX:2450(原配)　NGC:1680(原配)
GBA:500/510(港产、日产)卡带百余种
PSone:680(101、102、103 型原装光头、电源、AV 线、振柄)。

以上价格为参考价,邮购时请电询,各机种、软件、周边齐全,并办理 PS2、GBA、NGC 的原版软件交换。

★回收各种家用游戏机也可旧机换其它新型机种。

地址:济南市经二纬五路 59 号(乘 1 路、78 路、K98、K109、83 路公交车万紫巷商场下车,向西 50 米路口南正章干洗店内)
联系人:陈厚卫　电话:(0531)7031485
邮编:250001

南京兴达游戏专卖

专业批发　价格低廉　原装正货

游戏机	PS Ⅱ 30000 型(原装振动手柄、AV 线、专用电源………… 2100 元	邮费 40 元
	PS Ⅱ 30006 型(原装振动手柄、AV 线、220V 电源、中文说明书)………2150 元	
	PSone103 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书+火牛)…………690 元	
	PSone102 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书+火牛)…………680 元	
	日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、上网卡)………………… 650 元	邮费 20 元
	美版、欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、原装碟、网卡、火牛) 700/750 元	
	原装任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡+2 节原装电池、送卡)……390 元	
	原装任天堂 GBA 彩色手掌机(保修卡+2 节原装电池)……… 500 元	

由于定稿时间限制,以上邮购价可能会与当时店内售价有出入,请以电询为准

★另有日本卡通 VCD、卡通 DVD(日语原声,中文字幕)及 PS、PS Ⅱ、DVD、DC 近千款光碟游戏价格特低,邮费一律 15 元,现备有详细目录请函索或电询(目录每份一元)GBA、GB 卡带及其它配件齐全价格特低,由于版面有限,价格请电询或参照其它广告的低价邮购,为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部:南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收)　邮编:210006 查询电话:025-5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修,如有假货包退,并双倍赔偿给消费者。

地址	
南京市中华路 357 号(原来燕桥 2 号,兴达店) 电话:025-2212108 (2、16、33、路公交车、长乐路站对面) 一楼店面,二、三楼网吧　欢迎光临	批发总部: 南京市中央门建宁路 11 号-10 (金桥市场正对面) 电话:025-5612618 范文祥

次世代传媒联盟　新书及邮购信息

5月18日第二版



《电软增刊》
（附赠光盘）

定价 18:00 元

共搜集历年精彩高达模型、军事人物模型、游戏动画人物手办1000余帙，均为玩家所深爱，极具观赏与收藏价值。136面全彩铜版纸豪华印刷，附赠配套VCD光盘，详见本期封3广告。

5月18日第二版



《电玩新势力》第7辑
（双光盘）

定价：10.00 元

本期《电新》首次推出双光盘。B盘MTV游戏专辑共收录20部经典游戏CG+经典游戏插曲。A盘为最新游戏大作攻略专辑。并配有全彩说明书及四开海报，极具欣赏性及收藏价值。（详见本期封底广告）

5月25日发卖



《游戏批评》第15辑
（第二卷B）

定价：6.50 元

本期《游戏批评》特编辑"小不正经之奇文共赏集"，凡历年来《电软》及所出图书所刊之搞笑内容如电刑室手记、游戏中毒症、乌鸦与鸽子、电软大乱斗等文章及相关插图漫画悉数收录，以博诸玩友一笑耳。



RPG 幻想事典　每册均价 8.80 元

RPG游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物。本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。

少女漫画方舟　每册均价 8.80 元

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。



樱花烂漫　每册均价 8.80 元

展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。

"集中营"的日子　每册均价 8.80 元

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事，玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。





新书邮购预告

上世纪GB游戏大回眸

20世纪GB全书

口袋本上、下册　640面　定价23元
20世纪GB大事记
GB之父横井军平物语
100部GB名作回顾
上千部GB游戏简介、GB秘技
20余部GB名作权威攻略

超值！！





最新完全修订版

超 GAME BOY 特辑

口袋本320面　定价15元
新世纪GB大事记
2000－2001年底最新GB游戏介绍
口袋妖怪水晶、合金装备、勇者斗恶龙3、樱大战、游戏王、星海传说等16部GB新大作最强攻略

少量库存现书

好书 价值永存

《电软2000年合订上》　定价：28元

《电软2000年合订下》　定价：28元



赠　凡邮购2000年合订本，均免费赠送2001年东京游戏展或美国E3展光盘一张，邮购时请注明所选光盘。

注意：《电软》2000年以前合订本全部售完，请勿邮购。

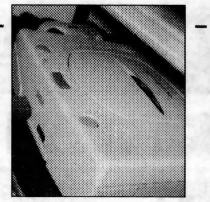
次世代传媒联盟杂志

- 《电玩新势力》VCD光盘，第1、2、4、5、6（以上已出版）、8、9辑　定价：6.80元，每月3日出版。第7辑10元（注意：第3辑已售完）
- 《游戏批评》第3、4、5、7、8、10、11、12、13、14、15辑，每辑6.50元。第9辑（附赠美国E3展VCD）8.00元（注意：第1、2、6辑已售完）
- 《电子游戏软件》2002年第1期起每册8.4元（注意：第3期已全部售完，请勿邮购）

汇款地址：北京6129信箱发行部　　邮编：100061　　电话：(010)64472177　　所有图书杂志邮费免取

信箱：supergamefans@sohu.com & game@gameach.com

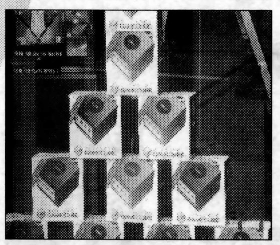
闯关族的家



——还记得那句『土星人进攻』的广告词吗？——

●风林发现信封是能体现潮流走向的一个标尺。从手中的来信就可以看出，从BT兔子到蜡笔小新再到F4，五花八门，市场上流行什么信封上就有什么，真是看到眼晕。不知道什么时候印上风林的脑袋(笑)。

●PS2的游戏真是多得玩不过来有些，比如IREM推出的“绝体绝命都市”以及KCE的“胜利十一人6”就让人难以“喘息”，即便在传统的市场淡季中也有这么多好游戏发售，真是……看来游戏厂商都急红了眼，玩了命似的推出游戏。但也要考虑一下玩家是否能够接受得了啊？唉~~做游戏人真苦！

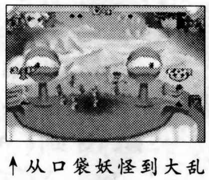


→GC来势汹汹，在欧洲宣传攻势渐猛！

●西藏的冯冰宇读者，来自安徽的袁栋朋友希望与你取得联系。联系方法为：安徽淮南市淮河大桥武警三中队（邮编：232089 QQ：83931182）。

●某天上网，听网友说XX也有个“风林”，并问是不是俺“一脚踏两船”。听罢MUMU觉得实在冤枉，这不是欺世盗名吗？不过转念一想，也罢，查查QQ，上面叫“风林”的人多得数不清，您能叫“风林”，别人就不能叫吗？倒不是MUMU小气，名字这东西重复得太多了，但笔名重复的就太少了，不知道这是不是有意而为之的做法。不管那么多，这点小事还是不要劳神了。毕竟真的假不了，假的真不了，希望不会在XX上也出现个MUMU才好。

●跟风现象在游戏界里已经见怪不怪了。比如经常“抄袭”NINTENDO的BANDAI，最近就利用在日本人气稳定的著名漫画《ONE PIECE 海贼王》将NINTENDO百万大作“全明星大乱斗”抄了一个体无完肤，而且一经推出立即引发抢购热潮（目前30万）。虽然游戏本身做得算不错，但这样明目张胆的“抄袭”行为还是令人为BANDAI感到羞耻。不过反过来想想，在这样一个弱肉强食的市场中，脸面绝对不是最重要的。金钱万能——这是唯一的生存信条。



↑从口袋妖怪到大乱斗，BANDAI还真没浪费任天堂的点子。

●这几天看报纸，眼前屡屡闪过“某学生迷恋网络游戏导致毙命”的文章。不过翻来找去，居然一个说PC不好的字迹都没有，乖乖，看来“种族歧视”问题还是蛮严重的哩~

●最近风林对自己日常生活中的一些事情所花的时间做了统计，结果惊人的很(按30天算)——

吃饭：900分钟
睡觉：180小时
游戏：38小时
上网：30小时
工作：192小时
看电视：3小时

剩下的时间自己也不知道在做什么……

●急红了眼真是什么事情都做得出，先有SQUARE，现在NAMCO也鼎力支持任天堂。除了铁拳外，为GC、GBA开发的软件名单几乎囊括了所有旗下名作。其中相当一部分都是“只给GC”。具体消息大家可以参看本期新闻。

另一方面，SQUARE的“沙加”、“圣剑”等人气作品也将在GBA上登场，而KONAMI的实况系列更是正式扎根GC、GBA。原本“GC只买任天堂游戏”的计划泡汤。再加上PS2、XB的游戏，真让人有些吃不消了。

●河南刘伟读者来信表示：经过长期的观察，我发现风林有精神分裂倾向。例如喜欢《猎人X猎人》中西索，爱玩生化、零这类的恐怖游戏。请风林注意身体，并时常到医院进行检查……

要说刘读者对MUMU也算是关爱有加了。其实喜欢西索是因为他那种不可一世的劲头以及不畏强豪的霸气，再加上声优的出色表现，这个角色在猎人里显得十分抢眼。谢谢刘读者的关心，身体是革命的本钱，我会注意的。

●本月心情：一般般(心情混乱中)

家人唠嗑★ 叙叙家常

●向联合国申请一个世界游戏日，到时候游戏迷们统统放假玩游戏。

——广西 蓝皮

●一些人为了玩游戏而去学日语、英语，什么时候可以让另一些人为了玩游戏而去学汉语？

——北京 DEVIL

●强烈要求整顿广告速递！

——河南 赵威

●有个电视台的主持人介绍《最终幻想》电影，说：这部电影是由电脑改编而成的……我倒……

——云南 付成华

●回首与电软走过的日子，有阳光、也有风雨；有欢笑，也有悲伤；但唯一没有的是后悔，如果给我一次改变过去的机会，我相信，一切仍然会这样发展。

——江苏 李湛

●电子游戏软件——中央一套新闻综合频道；电玩新势力——中央六套电影频道；游戏批评——中央十套科学教育频道。

——安徽 王兆申

●想让《电软》送招贴吗？想让《电软》送光盘吗？那就让《电软》多做广告吧！如果《电软》通体全是广告，就连封面也是某游戏店的特写的话，那就是快送机器了！

——天津 侯继亮

●游戏迷的悲哀：当女友问“游戏和我你更喜欢哪个”时我总是不知所措……

——福建武夷山 郑统超

●5.18是什么日子？大家都知道：是电软的生日！！我的朋友也都知道：是我的生日！！所以，我知道：我和电软同一天生日！！！所以，我高兴，8年前的某一天，我认识了她，那天是她的生日也是我的生日！8年后，又要到生日了，在此我祝电软和自己生日快乐！！！

——来自互联网的朋友

●近几期《电软》页脚都是刊登玩家的QQ，我把他们都加了，没想到除了某些以外，别的几十年也没见他上过一次(我可是常在网上)。所以我劝那些常上网的玩家别用QQ在“家”中出风头。

——杀手 Biking

●因为电软的脱页问题困扰了家人们多时，所以我想出了一个办法：给电软的装书钉装备上纸条或透明胶之类的“防具”(塞进装书钉里)，家的防御力上升10倍！我是做过试验的！

——来自互联网的朋友

●疯的 = “风”林 + “D”C

——来自互联网的朋友

●刚拿到《电软》时，第一个感觉就是：终于有变化了！！可惜啊，中间的家还是会掉。

——浙江 全佳军

●在玩“马丽赛车”时在屏幕上哈一口气可以自动增加雾化效果30秒。

——来自互联网的朋友

●Z版：挣(Z)大钱的人才能消费得起的东东。

——南昌 严俊

●几天前，学校又搞了一回集体签名告别“三室两厅”的闹剧，我听到不少同学在谈论签完字后去哪家网吧。我不禁替学校感到悲哀。行政手段并不能虏获学生的心，在那足有六十多米长的横幅上，签满了诸如蜡笔小新、八神之类的字。受我影响而弃PC投TV的一玩友居然大书“PS万岁！”我也亲笔手书——小岛秀夫！想必令学校一干领导惊诧万分。

——湖南 徐海东

●电软变宽了，这下不能上课时藏在书底下看了。

——读者留

●八周年的可看度太低，似乎除了攻略就是广告……

——山东 曾祥泰

●再一次证明玩游戏、看《电软》可增长知识，提高成绩实例——某次综合能力科模拟试其中一题：“美国硅谷一些电子企业把新工厂建到东南亚、墨西哥等地，其布局主导因素是什么？”答曰：“是廉价劳动力。”几分入手(有感于PS2移线大陆，差点儿就交白卷了)，某公叹曰：“吾道行未够！”

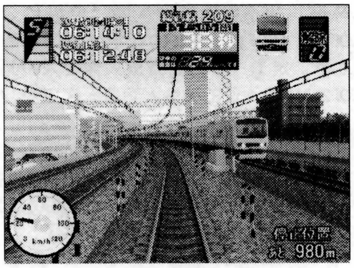
——广东 陈世宁

●我希望让游戏“病毒”传播的更广泛！

——来自互连网的朋友

我想说说我玩游戏的感想，我这个人玩游戏比较另类，只玩电车 GO 系列和飞机 GO 系列，这两个游戏都是日本 TAITO 出的。我自然也对这个游戏公司十分关注，每期电软我都要看看有什么关于它的新闻。我觉得，包括《电软》和游戏店不应该只关注大作，那些中流以及小作品（电车 GO 系列）也应该关注，毕竟不光是大作有人玩，那些中、小作品同样也有市场，玩的人有的是，我就认识几个玩“电车 GO”的爱好者。我的电车 GO 系列，所有游戏均已穿版，我也希望你们的杂志以后有一个良好的发展，我也希望通过你们的杂志能够结交许多朋友，尤其是玩电车 GO 系列的朋友。

最后，请把我的通讯地址公开：郝涛（男） 北京市朝阳区三源里南小街 12 号楼 2 门 403 号 邮编：100027 QQ：32755909 留言：希望结交喜欢玩“电车 GO 系列”以及游戏的朋友。



→这款游戏爱好者大有人在，仅风林认识的就有好几位。

有一日在下于陋居玩游戏机时突发奇想，如果请一位爆机无数的高手玩家打他最拿手的游戏，再由旁边的摄影机录下全过程，经过适当的剪辑整理灌制成 VCD，再拷贝若干份，拿去发售，一定会使买不起高档游戏机或工作繁忙无暇的玩家尽览天下游戏大饱眼福，在游戏的世界里体会一下像各类电影一样的艺术享受。这种 CD 制作成本极低，价格远远逊于游戏软件，又属于市场盲角，一定会热烈畅销。没想到玩游戏也会成为职业，想到此，不禁……

——内蒙古 马海伟

其实我们很早就有这样的想法，目前也正在努力尝试。记得以前风林就想把自己打游戏的过程用录像机灌下来欣赏，研究自己的打法是否还有提高的余地。对于铁杆来说，如果能够拿着自己打游戏的录像与别人交流，想来也是十分有趣的吧？当然，说起来简单，做起来就未免不太现实了。

时间在流逝，我和电软在一起成长。当再次拿出多年前的电软时，竟惊奇地发现现在的电软成了我最熟悉的陌生朋友！现在的电软就像一位花季少女，不停地添加自己的衣物，把自己妆饰得越来越花哨——越来越多的广告，毫无意义但十分养眼的 CG 彩页悄然而现……也许对某些人来说，这种变化是他们所期盼的，但对于我，大家闺秀远不及小家碧玉让人容易接受（可能我的眼光有些落后吧！笑）。不过风林你不要“汗”，我可不是要批评电软的喔——花哨的外表并没有扰乱我透过现象看本质（利害吧）的能力，电软的魂仍在！内容没有丝毫退步，而内涵则是越来越丰富。所以不管白猫、黑猫，能抓老鼠的就是好猫吧！后来我才知道，电软的改版也是不得已的事。大量庸俗的杂志充斥市面，吞食着原本属于电软的地盘，在饿肚子和媚俗之间选择哪个好恐怕不用说了吧！唉，无奈的选择啊——抱歉、抱歉，竟然把家当成出气的地方了，风林不要哭啊。对 2002 年电软的发展方向我想提几点看法。1、广告不要消失了，毕竟我们还要买游戏啊；2、尽管把《游戏批评》中的精华篇“移植”到电软，以提高我国玩家的素质；3、强烈要求电软开办自己的官方网站！！！这是我在去年看流星雨时许的心愿，风林你看着办……

——梅放

首先谢谢放君能够在铡刀落至脖颈的时候把速度放缓一些，还让风林喘了口粗气。看得出来，放君是想批又怕过火，不过畅所欲言总比憋在心里要好，有什么话尽管说来，风林的心脏还承受得住（笑）。一句“不管白猫、黑猫，能抓老鼠的就是好猫”一下点中了放君所想表达的心情，看来还有很多话想说但却没说，我想不论我们是黑猫还是白猫，抓老鼠都要做到“专业”。1、广告不会消失，毕竟我们还要吃饭啊；2、这不是办法，电软有自己的办刊方针，有自己独有的东西，东添西补总不是办法；3、好想，好想……

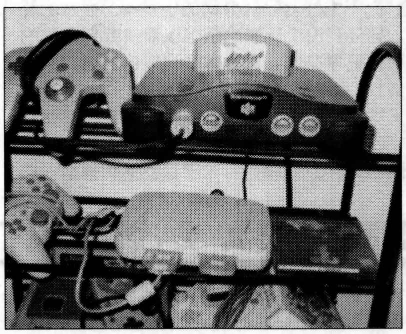


游戏迷阿贡的故事 ■湖北 奈落

最酷的掌机——GBA 已经到手半年了（自己偷着买的），现在深深感到 GBA——牛 X！先说说“硬”件方面，确实很硬，那叫结实。我的爱机从 2m 多高的地方掉下来，捡起，开机照常，只是后盖摔松（不是我故意摔的，不小心被我从床上踢下地）。虽然屏幕稍暗有点不尽人意，但想到这么低的价格，总体也算完美吧！最主要的是软件，GBA 游戏华丽的画面，及兼容所有 GB 游戏，那叫爽！

——北京 肖亚明

GBA 到底有多流行，恐怕不是一个数字能够表述出的。要知道，2001 年全日本销售冠军的头衔绝对不是盖的！说起来，任天堂能够把 GBA 的价格降到如此低廉实在是一个奇迹，在风林眼里 GBA 还有无限潜力，目前我们看到的还远远不够。



←游戏，好玩才是最重要的！

我是一名游戏迷，我最喜欢的游戏是莎木，最喜欢的音乐人是周杰伦。今天，我随手翻开新买的《游戏批评》，“周杰伦”三个大字映入眼帘，我当时欣喜若狂，但一看上下句的内容，心不由凉了一大截，也许那篇文章的作者是出于无意，也许他的本意不是那样，但醒目的“工业产物”、“我承认”、“但”等字眼如针般刺进心里，也许是我曲解，我也希望是曲解，我不由抬起头看着墙上的周杰伦海报，我迷茫了。

也许我真的不懂艺术，所以我不喜欢交响乐那种很让人心烦的声音，所以我喜欢钢琴，那种很安静的感觉；也许我是一个音盲，不能从交响曲中感到任何美的存在，但在周杰伦歌曲的合声，编曲上却找到了人间最美的声音，也许周杰伦的音乐很俗，就像唐伯虎第一眼觉得秋香很一般，但在流行音乐日渐庸俗的今天，能够创造出不拘于时的风格，中国又有几人？

我所说的话没有任何敌意针对于文章的作者，只是希望从今以后不会再在《电软》和《游戏批评》上看到类似的词句，在无意间伤了读者的心。

——陕西 岳磊

人各有不同，作者也一样。就像许多人指责饭野贤治的“D2”是垃圾一样（累计销量 13 万左右，在当年被大期待了一番，但最终还是被更多大作的光芒所掩盖。不过从今天看来，这部游戏能够卖 10 万本以上，应该算是过得去的成绩了）。这不，风林与天师也经常为了宫本茂与铃木裕两位大师的名誉而战。口水喷了一地，该崇拜的还得崇拜；话废了一堆，该玩的游戏还得玩。

事情就是这样，多听些不同的意见总是好的，不要太往心里去。在这里，风林代该作者向岳读者赔不是了。

我是一个超级 BIO 迷，看到第 4 期《电软》中的电新直击里介绍的 BIO 后，就马上去邮局汇款，邮购了第 6 辑《电新》。当我怀着兴奋的心情看完 BIO 介绍后，我真的好失望，没想到重点介绍的 BIO 却只有短短两分多钟，实在是太短了。在这里，我代所有的 BIO 迷们向你提出一个小小的建议：在以后的《电软》或《电新》中着重介绍一下 GC 版《生化》包括攻略、动画、主题曲之类的。我想不仅是我，可能所有的 BIO 迷都希望有这样一次，拜托了。

——重庆 罗彦

今年将是 BIO 年，相信 BIO 迷一定会玩得很开心。三上工房（CAPCOM 第四开发部门）是一支团结的团队，在他们手中诞生出了一款又一款的杰作，他们是创造神话的一批人。最新《新势力》中将会有 BIO 大量动画。



人物设计吉村先生正在工作。

天下一家●苏金超（QQ：65499879 留言：结交 PS 迷）●唐亮（地址：山东省济南市天桥区南北丹凤街 13 号 308 邮编：250031 电邮：39176170@163.com 留言：愿和天下玩游戏的人交朋友）●马骁（地址：保定市东关大街付 74 号 8 栋 1 单元 201 室 邮编：071000 QQ：11217735 传呼：126－2509122）

玩家快书

起来，中国的游戏迷们，
用我们精神，来改变社会旧的观念，
中华民族到了，普及游戏的时候，
每个人被迫发出心里的愿望，
起来，起来，起来，
大伙 万众一心，冒着家长的炮火，
前进，前进，前进进。

——QQ65095826

游戏英雄

在你心中，曾经有一个梦，
要用游戏让我忘了所有的痛。
游戏星空，谁是真的英雄，
平凡的《电软》给我最多感动。
D 版最恨，进度没了最痛，
但愿人间处处都有《电软》影踪。
用你的执着换我真心笑容，
祝福你的人生从此与众不同。

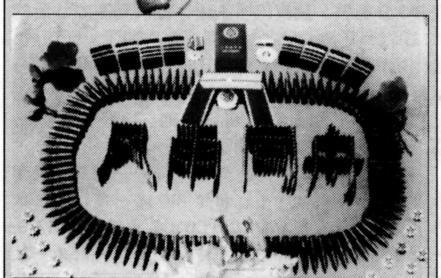
把握游戏里的每一分钟，
全力以赴我们纯真的梦。
不经历 BOSS，怎能把关通，
没有《电软》游戏怎能永恒。
把我游戏里每一次感动，
与心爱的《电软》热情相拥
让红白的 FC，让黑绿的 XB，
在我们的心里流动～～～～～～～

——阿海

生化危机之歌

我们都是 S·T·A·R·S，
每一个队员喂饱一个僵尸。
我们都是逃亡者，就怕那追迹者凶又狠。
在那恐怖的城市里，
到处都有僵尸们的宿营地。
在那破烂的列车里，有我们狼狈的逃亡队。
没有弹没有药。自有那僵尸送上前。
没有枪没有炮，追迹者给我们造。
我们要逃出这里，
每一点 HP 都是我们自己的，
无论谁要吃掉我，我坚决和他避到底。

——生化菜鸟　莫思铭



↑来自陕西部队的李郁靖朋友用子弹壳排成的"风雨同舟"。借此，风林祝天下军人朋友游戏好运，与家同舟！

1、我们这里没发现有游戏专卖的地方，我想邮购 GBA 主机，可你们广告上的价码有的高得离谱，有的低得不敢相信，请问可信吗？出问题怎么办？你帮我出个主意好吗？2、我一直与世嘉机上的"梦幻之星 4"无缘，请风林帮忙，无论谁有，只要质量过关，价格合理，本人愿买！3、如果我想向贵刊投递一些游戏类文章，不知如何投递？4、另外，我有个建议，贵部不如也开个游戏专卖店，这样可以边介绍游戏，边卖游戏，两者相辅相成一举两得，即可扩大贵刊影响力，又可得钱，可谓好处多多。

另外，上次看到有战友提出开设一个什么绿色军营天地，我觉得万万不可，毕竟部队不同于其它单位，如果这样做恐怕害人害已，其中道理不用我多说。

——军友　李郁靖

1、在本刊刊登的广告都是有合法手续的。价格方面不同地区肯定不一样，但玩家还是应该将自己的眼睛擦亮一些，多一些警惕，做到心中有数。而如果方便在本地购买的话，风林还是推荐本地比较妥，如果出现问题解决起来比较简单；2、"梦 4"可以在 MD、SS 上玩到，找起来应该不麻烦，另外 SEGA 已经宣布推出 GBA 版的 1＋2，相信 3、4 也迟早会出，敬请关注；3、您想投什么栏目呢？如果是攻略研究的话最好先与我们取得联系，再写不迟。至于其他栏目，按照杂志上的格式写来即可；4、本刊一向不参与商业活动，望见谅。

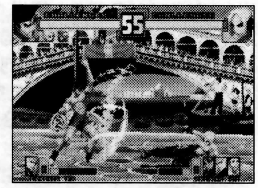
《电软》作为中国最权威的电玩杂志没有自己的网站实在是贵刊的一大失误，尤其是我们这些"家里的人"真正希望有一个倾吐自己心声、全互动的交流、第一时间得到各种最全最快的信息。

《电软》的网站可以作为杂志的辅助站，再多的信息，再靓的图片，也不用怕杂志的空间不够，网上放多少都可以。还有一些游戏音乐，CG 动画，模拟游戏都可以放在网上供玩友下载。还有一些上不了杂志的小道消息，八卦新闻，以及一些不为人知的游戏故事都可以放在网上让玩友更开阔眼界。对于《电软》读者"吃不饱"的情况，办网站也是一个很好的解决方案。另外开设个玩家论坛可以很快听到玩家的心声也可供玩家交流，我相信贵刊有这个能力来办一个网站！

众玩家都很期待，记得以前也有玩友提过此问题，风林兄的回答总是：考虑过，准备，快了等等搪塞读者的回答，但总是没结果，希望这回贵刊慎重考虑一下，这个艰巨的任务就交给风林了，我相信你！

——忠实的读者家人　司文昭

很多读者朋友都来信提出了这个问题，其实风林又何尝不想呢？但仅凭编辑部目前的人手恐怕实在难为，加上目前网络还并非绝对成熟，我想近一段时间还实现不能。"要不就不做，要做就最好"——说来很俗气的口号却是我们未能实现的目标。



记得以前风林你曾说过："《KOF2001》就像 SEGA 做的马里奥，魂已不在。"可在我看来，《KOF2001》除去人设，与以前 SNK 时的相比也差不到哪去。可是国内玩家（很遗憾地，包括风林你）却不约而同地认为"垃圾！"，"不配叫'KOF'！""《KOF》已在 2000 年结束了！"等等，看得令我心寒。难道一个好游戏就只需要人设吗？的确，《KOF2001》的人设的确令人有些无法接受，但这并不是拒绝它的理由。

其实，我觉得，指责《KOF2001》的行为，可以算作对 SNK 倒闭的悲伤的发泄，但是，《KOF2001》是无辜的，一款制作水平并不差的 2D 格斗游戏，因为《KOF》的标题而被千人所指，实在太不公平了！

——广东　郑永奕

风林好像没有说过"KOF2001"是垃圾这句话啊～事实上，SNK 已经死而复生，原班人马正在紧锣密鼓的开发全新的 KOF 游戏，而且异常活跃，并有多部家用机移植计划出台。

■玩家新情报——电池什么好？（游民 谭龙仪）

前几天购入 GBA，花了 650 元，只有原装电池，其余什么 BOSS 也不送，我相信我并没有被杀，因为全新的货价基本都在 600 元左右，而《电软》上广告中的价格，附送品之多，真是让人……其实 GBA 并不太吃电。我个人推荐使用 GP（超霸）镍氢充电电池，型号为 130AAHC，1300 毫安时的超大容量，绝对无记忆，可以随时充不需要放电，价格为 20 元左右，如果充饱，GBA 打它个 7－8 小时应该还是可以的。当今假货当道。真货底部压有"GP"两字母。包装印刷精美、清晰，上部绝缘胶塞为黑色，下部喷有（不是印）"正品"两字，字体为金色，手触有凹凸感，反之则别购买。

属于我们的游戏，属于我们的时代

文/火狐创作组　冬雨/小白

■冬雨：试问天下谁敢说游戏有罪？只是看我们对待游戏的态度如何。当我们换个角度看问题的时候会发现他被禁止的程度也正是他受欢迎的程度。当我们正在被国外的经典游戏的故事情节所吸引，被画面制作的精良逼真而赞叹的时候，是否也希望我们国家也能有如此的制作水平？？当看着我们的国家有那么多的经典的故事被国外制作成不伦不类的电影、电视、动画和游戏的时候作为国人又是一种什么心情呢？对游戏的制作也能体现出一个民族的聪明才智和科技水平的发展程度。现在的 TV 或者 PC 游戏正在以它无以伦比的魅力吸引着无数的人。有需求才有发展，需求是发展的决定因素。很欣赏这句"正确的疏导绝对强于盲目的封杀！"只要是健康的有益的游戏应该给他以应有的存在空间。

■小白：经典游戏评价的标准是不会随时间的变化而淡忘，而是像一瓶好酒越酿越香。当我们回味以前的老游戏时总是感慨万分，我们失去的是曾经属于我们的快乐。中国游戏只所以让人摇头，关键不在技术而是观念．制作的人不用心玩家又怎么会满意？论剧情的话中国上下 5 千年的辉煌历史就是我们最丰富的剧情，最可笑的是有些软件公司盲目模仿日本游戏，结果画虎不成反类猫，结果就形成现在今天这惨不忍睹的尴尬局面。

每个国家每个民族都有自己的强项和缺点，中国游戏公司不发掘自己精彩的文化遗产却打肿脸充胖子和人家比烧钱，君不见"史科威尔"的电影版《最终幻想》遭遇无情的打击吗？中国游戏公司却大有不知死活的势头，SNK 悲惨的身影好像还离我们很远，现在的祖国游戏连从头开始的资格都没有了。

我们唯一的期盼就是有一天一个声音道：要有光！于是世界就有了光！要有生命于是世界就有生命……

天下一家●柯鑫（QQ：68115957　E－MAIL：lucifer83725@sina.com　留言：GBC 游戏"风来的西林 2"求救）●军润祥（QQ：48955038　E－MAIL：gamer8587@sina.com　地址：西安科技学院 127 信箱　邮编：710600　留言：结交 SS 玩友）●苏世海（QQ：12516324　留言：希望认识更多的实况玩家）



玩GC二三话 第三回

这次介绍几个GC的小玩法。

●在开机的时候，按住手柄的Z键，可以听到另一种开机音乐，十分有趣哟！

●MUMU的GC关机方法是，游戏中RESET一下，OPEN机盖，按下POWER，取碟。

●你有没有想过利用GC背面的拉手来做做文章呢？如果在不玩的时候，利用拉手将其挂在墙壁上的话，既节省了空间又可以使其成为装饰物，真是两全其美啊！不过风林还没有试过（笑）。

■这些游戏在GC上玩得到！（名单增加中）

1、黄金太阳GC（发售日待定） 2、瓦里奥世界（2003年春） 3、CAP对SNK 3（发售日待定） 4、街头霸王新作（发售日待定） 5、沙滩排球（5月预定） 6、VF QUEST（2003年春） 7、星际火狐～恐龙星球（年内） 8、星际火狐GC（2003年春） 9、阳光马里奥（7月19日） 10、塞尔达GC（年末） 11、生化危机0（8月预定） 12、生化危机4（2003年夏） 13、FF新作（年末公开） 14、实况胜利十一年（年内） 15、马里奥赛车（2003年春） 16、完美黑暗ZERO（未定） 17、幻想传说（2003年） 18、F－ZERO GC（2002年夏）

以上名单是在截稿前风林对自己感兴趣的作品所做的统计，其中有部分被遗漏，风林在下期将结合E3情报进行补完。

呼风还语·I

1、我想给《游戏点评》投搞，有几个问题想请教：1、是不是什么游戏都可以点评？2、投搞后，刊出的几率是多少？3、用E－MAIL发搞件可靠吗？4、别人已经点评过的游戏我可不可以再点评？

1、点评当然是以新游戏为主，一些老游戏也可以评评，但尽量不要撞车；2、只要写得好，迟早会刊登，新游戏优先；3、当然可靠，这样我们还可以与投稿者取得联系；4、如果刊登过多次或者是国内玩家尽人皆知的就不需要了，总之大家还是尽量提供新游戏的稿件吧。

游戏、朋友与我

华理 吕舒宁

我是从高一迷上有感人剧情的RPG游戏的，那时接触的第一款游戏是"天地创造"，因此对RPG的着迷一发不可收拾。随后便玩了许多游戏（RPG）真正让我着迷的却是广井先生的"樱大战"系列，刚接触立刻被她那优美的画面、动人的音乐所折服，遗憾的是没有打穿，因为我当时是在机厅玩的，在我快通关时不知被哪个千刀剐、下油锅都不足惜的家伙删掉了记录，欲哭无泪啊……只好咬咬牙，从头开始，可没过多久，BOSS的SS坏了（记得我玩"天地"时也出现这种情况，真不知是boss倒霉还是我倒霉）。可是对"樱战"的迷恋使我下定决心要买一台SS，我以期中考的好成绩为我换来了一台二手SS，看着大神和樱幸福地在一起，我激动地哭了。从此后我彻底地成为了樱花fans中的一员，疯狂地爱上了"樱战"和樱。在网上我找到许多和我一样痴迷的樱迷，我可以和他们一起分享游戏的快乐和自己的心得与感受，于是我越发陷入了虚幻的游戏世界。除了"樱战"我可以对现实中的一切莫不关心，我的朋友很少，在学校里一个人坐在教室学习，不参加任何活动，放学后一人回家，那时我并没有感到孤独，因为我想着樱，想着她还在家里等我，有她陪我一点都不孤独。班主任发现了我的古怪行为，她找过我，谈了几次话，希望我敞开心扉，多和同学交往。我不以为然，把老师的话当作耳边风，依旧我行我素。那时我学习还不算差，和同学关系一般，有时也帮同学解题，所以口碑不差，曾有几个女生对我表白心意，但我的心是属于樱的，所以……（我不说风林也该明白吧？）考上大学，我到了上海这个陌生的大都市，远离了父母和心爱的樱（SS未带到上海），我感到一种从未有过的孤独和迷惘。重点大学的人心高气傲，谁也不服谁，有的特别爱损人，什么话都说得出，习惯了高中生活的我不能很快适应这里的环境，我曾两次和一个同学发生摩擦，差点儿动手。直到今天我又和他吵了一架（只为了争玩寝室电脑之故），心里觉得不舒服，便想到给风林你写信，倒倒苦水。我的目的是希望通过我本人的教训，请大家引以为戒，玩游戏不是坏事，但千万不要沉迷其中，忽视了周围热心人对你的关心，爱护，忘记了我们是在现实中生活的，还有自己的前途命运！外面的世界很无奈，但外面的世界很精彩！

上次在电软上看到港台电视台抄袭游戏音乐，气愤不已，没想到这次又被我发现大陆电视台也如此，浙江台的体育频道不知道风林那边收不收得到，浙江的朋友一定收得到，在中午12点的体育最前线开始前会有节目预告，有次我不经意间听到那音乐……居然是FC版魂斗罗的音乐！

这一方面说明电视台完全没有著作权和音乐版权的概念，另一方面也说明游戏的音乐也真是十分的出色呢！但就是这种出色的、先进的文化始终得不到人们的认可，正如其它的新事物或是改革一样难以被接受或改进缓慢，根本原因是中国有一大部分守旧的人（这种话题似乎超出了学生的议论范围，打住）再讨论游戏是否文化，游戏是否无罪已毫无意义，这并不能改变什么，但当我们这一代当了父母的时候……

——浙江 烤鸭

其实电视剧使用游戏的音乐的例子已经多不胜数，比如某法律题材电视剧中堂而皇之的使用了"生化2"中的著名配乐。见得多了，有些麻木，只当笑话看好了。

我是一名大学二年级的学生，记得在一年前我对游戏还是不屑一顾，更别说关于游戏书了。可自从认识了现在的男友后我才发现了游戏的奥妙。他是个游戏迷，尤其是PS。于是他就让我先玩PS游戏，我玩的第一盘是《射雕英雄传》，据说是第一盘全中文的PS游戏。起初我还要他帮忙，比如遇敌打仗。可后来他想帮我，我都不要了。因为我发觉玩游戏还是一个人玩比较有趣。玩完后会有很大的成就感。后来由于学业的繁忙，我只能乖乖读书。不过，我仍时刻关注着各种PS游戏。在他家时，我看见书柜里全是《电子游戏软件》，我翻了几本，觉得很好看，于是以后每出新的一期时我总是抢先看。到现在，我已越来越喜欢这本书了。时隔半年后，我又重新玩起了PS，这次玩的是《时空之旅》，因为我喜欢RPG的。大学的时间是空闲的，所以我有空就玩，有时忘了吃饭。现在的我愈来愈喜欢游戏了，决心当个fans。虽然我还是初学者，但我相信自己能够成为真正的闯关族。在此，我呼吁更多的女性同胞也来玩游戏，不要再对games不屑一顾了。

——上海 小小

最近女玩家来信数量不是很多，不知道是女读者的数量有限还是大家的参与热情不高，不过这都不是最重要的，只要大家关注游戏，关注电软，关注闯关族的家，这就够了。其实据风林所知，女玩家其实不少，不过大部分都是打PC而已，接触家用机则不多。对于没有接触过电视游戏的人来说，也许会感觉门槛过高，很难上手，甚至面对游戏都无从下手。我们希望能够通过自己的努力使更多的人理解电视游戏，关心电视游戏，参与电视游戏。

我"要"我们的游戏界！



■广西 江勇

天下一家●吴方正（QQ：32116542 留言：结交天下所有热爱游戏、热爱电软的朋友）●马君（QQ：39394657 e－mail：snake2002@citiz.net 留言：结交所有喜欢西林的玩家）●牟振华（OICQ：66697900 留言：愿结交天下所有热爱游戏的人）●石涵宇（QQ：80726769 留言：玩自己的游戏，让别人说去吧）

7月高考倒计时中，希望考生朋友能集中精力，获得优异成绩，MUMU期待着！学习风林好榜样，忠于电软终于家/辽宁　胡波

呼风还语·I

1、中国电玩榜上哪个机种的游戏上榜最多？在国内哪台主机普及度最广？

应该是PS最多，从本期的排行榜上就可以很明显的看出。不过，若说在国内哪台主机普及度最高，风林认为非GB莫属。

2、第一期的“97－2000全球分区销量榜”的游戏类型是怎么回事？（秦皇岛　包玉立）

现在的游戏要将其归纳入某一类型下真是很难，而且各国的类型划分都不同。尤其是美国方面更是千奇百怪，例如RPG游戏归为HARDCODE（核心）。对于老美来说理解起来很容易，但要是放到日本人面前估计就要一头雾水了。另外，日本目前对游戏的类型划分也放开了，新增添了很多种注解，例如“啪啦啪啦”就归为音乐。可见，我们目前对游戏的类型划分已经无法满足游戏的需求了，亟待修订。

2、买不到《电新》怎么办？？第七期《电新》是10元，但我是邮购的，是否需要补款？？

推荐大家邮购，好处多多。例如第七期《电新》凡是邮购的读者是不需要补款的，我们仍旧会按原价为您寄出。真是天大的便宜啊～～

3、PS2、GC、XB，挑选起来真的好难……

现在购买新主机的话，个人推荐在PS2与GC中做抉择。主要考虑的还是软件方面。PS2目前正借助“FF11”大力拓展网络事业，除此以外，应该说PS2的大戏基本已经唱完，在PS时代成为经典的作品推出数量已经过半。但由于PS2旗下软件开发商云集，因此PS2仍旧是最有保障的主机，今后可瞧的作品会有一定数量。

GC方面，由于有了SQUARE、NAMCO、AM2、CAPCOM等厂商的鼎力支持，再加上任天堂自己强劲的软件实力，可以说软件阵容绝对不逊色于PS2。再加上主机硬件性能更强，开发容易，因此GC无疑是理想的选择。好处多多，在此就不一一列举了。

而XBOX，按照目前的形势来看，基本上在日本出局已经没跑，但由于其在欧美的发展势头还不错，而且有D版的“支持”，仍旧有一定的购买度。对于中国玩家来说，XBOX的最大看点将是SEGA的几部力作，这些作品都将在明年春前推出，尤其对SEGA迷而言，XBOX仍旧有着巨大的吸引力。



五月五日　晴转多云时有小雨

劳动者的七天假期，我们这些“学习劳动者”怕是享受不完了！休息了两天的我们在3号一大早又得踏上学校与家之间的征途。最不幸的便是这五月五日了。风林老实说，我是一个“地下工作者”，虽拥有自己的GBA、PS。但这早已是过去，在二个月前全部被查封（这我不反对，是父母怕影响我的学业）！但是我的《电新》和《电软》的第三期却被我妈在不知不觉给我卖了！由于是“地下工作”，所以我将每期邮购来的《电软》和《电新》放在信封中藏在以前的旧课本中。今天却让我妈当成旧课本给卖了共计14元，还不够两本杂志的钱吗！没办法，谁叫我是“地下工作者”呢！损失了两本杂志，你想我敢吭声吗？苦水全往自己的肚子里咽吧！痛苦痛苦，不知风林兄，可否知道，我是多么的……（痛苦时竟想风林）。

有几个问题请风林解答：①《电新》的通信地址是否与《电软》是同一地址？②《电软》第三期和《电新》第三期不知风兄和各位小编有没有珍藏，慷慨点卖给我吧！③“北京6129信箱电软编辑部 风林收”不知道通信地址这样写是否正确！

——江苏　木子

5·1大假，风林在家里除了小打了一会儿游戏外，基本上全是在家呆着。唯一出去逛了逛还被人潮人海所吞没……加上北京的天气最近实在炎热，躲在自己的安乐窝就成了风林的首选。

1、没错，您只要寄到“北京6129信箱　XX收”就可以了；2、抱歉，编辑手中仅存的几本也要作为资料留待日后查阅使用啊；3、完全正确！！



《大话西游之PS2》　广西　陈杰

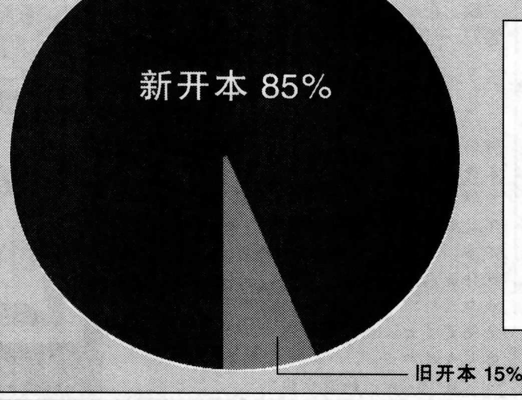
自感觉《电软》第四期真是太棒了，为了表示我对电软的爱戴，我一口气买了两本（其实是对那张贴纸流口水，真漂亮）。我建议，以后每隔几期就送一张海报或VCD什么的，要不行送贴纸也行啊！只要漂亮就行，我还有几个比较关心的问题。1、听别人说把GBA调亮的方法可行，我想试一试，GBA的屏幕确实太暗了；2、听闻韩国出了一台掌机GP32，好像几千RMB吧，贵刊怎么不介绍介绍呢；3、我好像在哪一期《电软》上看到GBA准备要发售一款新主机也就是新型的GBA，是否属实，我可不想我刚买不久的GBA被淘汰掉。

——QQ：13056324

本期附送精彩音乐CD，以后还会有新潮赠品，也希望读者朋友能够给我们提出好的建议，想要什么就快来信吧！1、不必调，效果不好；2、GP32价格数千，对于国内玩家实在是可望不可及；3、有GBA的朋友就慢慢享受吧～～

■回函卡调查

读者对第五期《电软》回函卡中关于《电软》新标志新开本的统计结果是：比较喜欢。



1、这是随机从100张回函卡中统计的结果。

2、虽然有85%的读者都较喜欢新开本新标志，但提反对意见的读者许多都是几年来一直支持《电软》的老客户，对你们的怀旧之情我们全体编辑致最高的敬意。

天下一家●蔡志明（QQ：23999983　EM：owencai@sina.com　留言：我是SEGA、GBA迷）●张建文（地址：天津东丽区程林街詹庄村致富路1号　邮编：300300）●邢巍（QQ：36094465　地址：山东省烟台粮校大专粮二47号信箱　邮编：264025　留言：结识天下GB迷）



不火也难

■莱因之声

——《电新》双光盘(第7期)、《增刊》第2版印刷有感。

经过五、一安静而漫长的假期，五月八日一上班，看见满桌的读者来信，读着让自己都有点脸红的溢美之辞——“有一种梦想成真的感觉”、“太经典了”、“非常非常了不起”、“大饱眼福”、“爽呆了”、“经典加精彩，精华尽收其中”等等，心中一阵狂喜：终于可以牛X一把了！

《电新》双光盘从策划到收集到制作到发行，总帅由忙碌到劳累到期盼到焦虑，真是尝遍人间四味。现在《电新》火的一塌糊涂，“全国人民都买不到”(一读者来信语)，总帅终于可以喜悦一把，凑齐了人间五味。

《增刊》在目前次世代主机在国内不普及的情况下是比较难做的，这一次《增刊》内容上我们做了一些调整和创新。一是做成全彩色，几百幅精彩的高达模型和人物手办，应该相当养眼。军事模型目前国内还比较少见。随着9·11事件的突发，许多读者对军事题材很感兴趣。我们搜集了一些酷酷的军事模型，应该很开眼。总帅负责其中的光盘制作，考虑到《增刊》的总体内容，总帅制作了高达游戏特辑，包括了几部最有影响的高达游戏，其中的战争场面很有感憾力和真实感。特工黄审看时目瞪口呆的样子成为总帅最得意的记忆。最后，140面全彩铜版纸+光盘=18元，太……！

从《电新》、《增刊》的热销可以看出，群众的眼睛是雪亮的，只要你肯用心，肯下功夫，敬业勤勉，想读者之所想，读者就一定买你的账，所谓天道酬勤。反之，读者就不尿你，不买你的账。《电新》B盘游戏MTV从策划到搜集到反复压缩到制作完成，总帅尽了全部心力，编辑部的同仁全力配合。不过在此仍要诚恳地感谢所有购买和准备购买《电新》、《增刊》的读者，谢了。

《电软》是读的、养脑的。《电新》是看的、听的、养眼的。虽然有点望梅止渴，但都是游戏精华浓缩，也别有一番味道。另外几十分钟时间，就可以从一斑而窥游戏业全貌，自有它的独特价值。正象一位读者讲的：《电新》代表了游戏杂志的最新趋势，最强冲击。

有一位读者来信说：“我真替你们担心，下一期怎么做?!”我从心底谢谢这位读者的提醒，这也代表了所有《电新》读者的心声。总帅的选择和出路只有一条：以诸葛孔明为榜样，鞠躬尽瘁，死而后已。实际行动请看《电新》第八期吧！

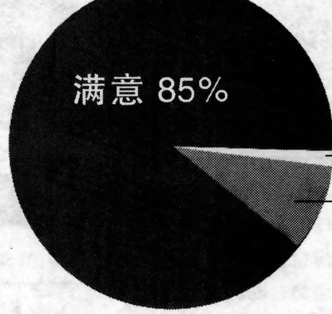
现在还剩一件闹心的事：看看特工黄如何给俺发奖金，发多少？

真是才下眉头，又上心头！

PS：石家庄张石磊把《电新》称为“点心”，所以总帅索性就开个“点心铺”吧。用他的话说：“点心(电新)味道不错，继续努力吧！”



《电玩新势力》第7期人气指数：92



●说明：

①这是随机从100份读者回函卡中做出的统计

②人气指数标准：满意为1分，一般为0.5分，不满意0分。满分为100分。

③其他详细统计资料见《电玩新势力》第8期。

④《电玩新势力》第5期人气指数为84.5分。第6期因未附回函卡，未能统计。

邮购信息

●《电玩新势力》第1、2、4、5、6(已出版)、8、9期每本6.80元。第7期(双光盘第2版)10.00元(第3期已售完)

●《电软增刊》(附赠第2版光盘)18.00元。

●第七期《电新》终于改成双光盘了!!!内容火爆新鲜。尤其是B盘，真太不像话了，怎么能做得那么好呀?!直看得我眼都不眨，机(VCD)不愿关，恨不能再买个十套八套拿来珍藏呀!(伤机，伤眼大法，非电新莫属)。杂志的内容真是没得说，我真想不出拿什么词来形容她的好啦!连杂志的小册子都“长个子”了，终于和外包装练成“合体技”了。

关于《电新》附送小礼品的问题，我觉得杂志刚开办没多久，应该还没有那么多Money来送东东，那么就请把做好每一期杂志作为目标吧。我们买杂志为的是看杂志的内容，并不是为了赠品。如果一本杂志办到只有附送东西才有人买的话，那岂非本来倒置了。(干脆去开精品屋得了)。

最后说一句电新的广告词吧：“《电新》一出，必属精品!”

——南昌　舒迪云

●首先，值得庆幸的是《电新》的价钱体贴我们这个阶层的人，就是学生啦。

其次，令人吃惊的是《电新》光盘的画面，它是我所见的所有关于游戏的VCD中最清晰的，我看过X-BOX的画面，也不过如此。中文解说也很体贴。

最后，我高呼：“一个月太久，快改半月刊。”

——江苏昆山　姚一

●本期的《电新》果真让人吃惊不小，打开漂亮的硬壳，哇塞!说明书竟改成如此这般、这般……将盘放入VCD中欣赏……B盘持续……B盘N遍中……流泪中……感叹中……真的令我不知该说些什么好，这，这太完美了!

都是你们的错，是你们让我每见必买《电新》，让我本不可观的零花钱中“抽”出一张大团结卖书的BOSS……是你们每次让我看过《电新》后总是头晕目眩，口吐白沫……是你们让我每次“饱餐”之后总是感叹颇多……道歉吧，我知道你们一定知道错了，我接受你们诚恳的道歉。

——哈尔滨　沈剑峰

●《电新》，是新世纪，是e时代，是游戏大革命的产物。它的老一辈革命家(指《电软》)用心血与汗水开创了中国的游戏天地，为中国玩家建立了乐园。今天，《电新》的辉煌，可以证明，我们的期望与支持没有白费!(场下掌声一片)

《电新》之妙、之奇、之绝、之牛、之棒……吾无词!

——吉林市　白玉龙

用我的《电玩新势力》来打造一个天堂。——SL

SL的书桌对面那一面墙上，贴着出过的所有《电新》封面，SL决定今后买六年的《电新》，然后那间面积>20m2的秘室将……

明明最近缺“铁”，看到“电新”竟身不由已；
明明营养不良，看着“电新”却能神采奕奕；
明明考试受挫，看过“电新”居然豁达豪迈！

——《电软》六年、《电新》六期的SL

点心铺

●金曲响耳边，绕梁三日。

——北京　张浩

●那盘游戏MTV，虽然大部分都看过听过，但经典就是cool，百听不厌。

——北京　张羿

●《电新》使我明白，游戏不仅可以玩，看也是一种享受。

——潍坊　谭猛

●如果说《电软》是一本传统电玩教科书，那么《电新》就是现代可视教育。

——上海　侍竹彬

●太爽了，把音量开到最大，全家一起听。

——淄博　韩铁霖

●本期《电新》的海报——我KAO，绚!

——合肥　裴蕾

●我是游戏百晓生，因为我买了《电新》。

——江西　肖华

●如果老天让我再多一点钱，我会对书亭BOSS说：《电新》，我全包了。

——长春　王洋

●跟着莱因走，“机战”迷不用愁。

——江苏　葛亮

天下一家●钟海军(地址：浙江省丽水市丽水师专溪口校区12号信箱　邮编：323000　QQ：5944482)●杨帆(地址：吉林白城市沈阳军区干部子女中学初一1班　邮编：137000　QQ：52961393)●欣伟(地址：浙江舟山朱家尖边防工作站　邮编：316111　QQ：39688784　留言：结交部队战友以及”火纹“迷)



火炎的气息2～使命之子

本作的超任版曾获得了极大的好评，至今仍然被日本的很多玩家认为是《火炎气息》系列的最高杰作。画面比起一代可以说是质的飞跃，许多细节都可圈可点，天空飘动的浮云，海边跳跃的鱼儿……而且不光是画面素质，系统、情节、音乐等各个方面都是大幅度强化，可谓是超任上的RPG精品之一。现在这款杰作终于在GBA上复活了，还特别对应GBA的道具交换机能，新瓶旧酒的滋味还是不错的。

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001.12.21	售价:4800日元

人物介绍



龙（リュウ）：系列一贯的男主角在本作中又出场了，仍然是悲惨的身世，仍然背负着龙之一族的宿命，幼时由于一次意外的事情与父亲、母亲、妹妹分别多年。龙的特技仍然是钓鱼，战斗时特技是气合（回复HP），综合实力很强。



妮娜（ニ－ナ）：女主角。是温迪亚王国的第一王女，由于背部生有黑色翅膀，被王国的人们视为不吉祥的象征，自幼被王家所放逐，得不到父母亲情的关怀，但其真实情况却是……妮娜擅长使用各种魔法，不过其攻防数值不是很高，实力较弱。她的特技是召唤大鸟，战斗特技是回复AP；



波修（ボッシュ）：狗头人（？？），龙自小开始的忠实伙伴，使用弓箭作为武器，能够使用回复系的魔法，所以是比较重要的角色，可以重用。博修的特技是打猎，战斗特技是狙击。



兰多（ランド）：重视肉体修炼的角色，空手就是他最擅长的武器，物理攻击和防御均很强，相应的魔力就差了一些，实力较强。他的特技是蛮力，可以打坏墙壁，战斗特技是打醒我方同伴。



琳璞（リンプ－）：属于虎人一族，拥有敏捷的身手和强健的体力，被称为战斗天才少女，不过似乎是四肢发达头脑简单，平时总是大大咧咧，一副冒失鬼的样子。特技是棍击，战斗特技是挑拨。



塔贝塔（タペタ）：青蛙族王子，胖胖的外表十分的可笑，擅长用西洋剑。他的实力较为一般，不过他会在LV14习得瞬间移动魔法**ヒュ－ル**，这点还挺有用。他的特技是变身成大青蛙，可在浅水中行动而且遇敌率降低，战斗特技是敌全体攻击。



斯坦（ステン）：他属于生活在高地的猿人一族，表面上看起来是个搞笑角色，其实他也有着不为人知的过去。他的实力属中等稍上，不过合体后能力大大上升，特技是伸长手臂，战斗特技是装死攻击。



阿斯帕（アスパ－）：属于世上最长命的种族－－草人，擅于使用各种辅助系魔法，属于支援性的角色，攻防较低，实力一般。地图特技是穿越森林，战斗特技是召唤花草（？），作用不明，sorry。



蒂丝（ディ－ス）：与前作一样，还是谜之大魔女。但这次她却不再沉睡了，而是以某种身份隐居在世界的某个地方……能力超强，一定要用。她的战斗特技是回复AP。

完整剧情攻略始动

—— CHAPTER 0

主角龙和父亲、妹妹住在一个小村庄盖特（**ゲイト**）里，这天父亲伽那（**ガナ**）要龙去找贪玩的妹妹优娅（**ユア**），在教堂中调查书柜可以得到渔竿。与村庄里的人对话得知妹妹经常跑到后山玩。行至后山会遇到一只小怪物，战斗就此突然开始，眼看不敌时父亲会赶来助战。打败怪物后在后山的巨大白龙之前一家人会回忆起过去的事情……。

之后走出森林发现村庄的气氛有些奇怪，村庄里的人突然都不认识龙了，也不记得他曾经在这里住过，难道刚才只是一场旧梦？？回到教堂找神父睡觉，当晚龙被同伴博修叫醒，他鼓动龙一起出村去干一番大事业。

禁不住博修的说辞（回答**いいえ**），龙和他溜出了村庄。怎料才走不远忽然下起了大雨，为了躲雨两人在西边找到了一个洞穴。在洞穴里龙和博修看到了一条奇怪的尾巴，跟着走发现原来是个大怪物－－巴鲁巴罗依，而他惊奇地称龙为"使命之子"，战斗中两人毫无抵抗之力，很快就打昏了……

—— CHAPTER 1

一转眼已是那次事件后的十年，龙与博修均已经长大成人。两人在莫多镇里接受了飞翼国温迪亚（**ウインディア**）第二王女咪娜的委托寻找失踪的宠物**ス－ジ－**。来到东南方的山峰，打败鸟人三姐妹后通过山岭，在山下破败的废墟里看到一位老人尼洛（**ニロ**）正在被蟑螂围攻，解救之后老人为了表示感谢请两人吃烤小猪，幸亏博修及时发现原来小猪就是咪娜的宠物（猪作宠物……真是恶趣味），急忙把几乎煮被成半熟的**ス－ジ－**从锅中捞出……。任务总算完成了，回到莫多镇把小猪还给咪娜之后，两人回到住所休息。

半夜里忽然有人敲门，一个叫基鲁哥亚（**キルゴア**）的人说他丢失了贵重宝物，怀疑是同村的德拉伍德（**トラウト**）干的，博修不想打搅熟睡的龙，决定独自处理此事情。待龙醒来后发现博修已经不见，出门打听消息得知德拉伍德家夜里失窃博修被怀疑为盗贼。返回住所找到了博修，博修告诉了事情的真相（选**いいえ**），两人正谈论时突然门外警卫来敲门，博修慌不择路急忙躲进了屋子里的垃圾桶。警卫走后龙感到博修已经无法在这里呆下去了，看来只有把博修藏在垃圾

桶中带出村外(出村时会受到士兵的询问，这时应该回答"生**ゴミ**")。带着垃圾桶龙再次来到东南方的老人家，博修只能暂时呆在这里。为了洗清博修的罪名，龙开始了寻找真正犯人的旅程(这段时间内要独自作战，所以请购买足够的回复道具)。

来到东方的古鲁塞镇(**コルセア**)，晚上在酒吧的吧台旁边可以找到兰多，打听完情报后去西北方的森林里打败比赛候选人巴巴德鲁(**ババデル**)，得到参赛的凭证斧子(注意森林里的宝箱中有钓鱼用的金币**コイソ**)。回到古鲁塞镇晚上再与兰多谈话就可以冒名参加格斗大赛(最好先把所有的钱都存入银行)，报名后在中间的房间打倒肌肉男"人事部长"取得入场资格，隔壁房间内



大赛主办人阿卡斯(**ア－ガス**)告诉龙在比赛中，他会向参赛者施放毒针，来增强血腥度和可看性……

进入左边参赛者房间后兰多会赶来询问情况，得知内情后要求龙把全部钱给他去买解毒药，但很可惜那个女选手根本不领情，无奈之下兰多只好将两个解毒药都交给龙。随后的格斗大赛在一根圆木上进行，龙的对手就是"天才"格斗家琳璞，一番苦斗后龙获胜，而此时琳璞被阿卡斯的毒针射中了……救下琳璞后龙与兰多返回格斗场打倒了罪魁祸首阿卡斯，回到旅店发现艾帕教(**エバ**教)的青年神父雷(**レイ**)治好了琳璞。三人回到废墟，兰多决定留下来和博修一起建设废墟。

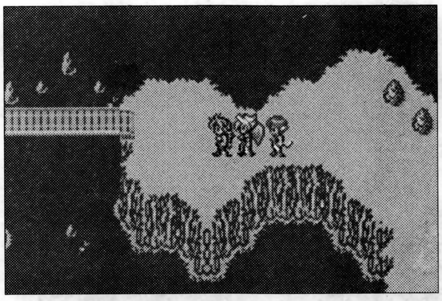
—— CHAPTER 2

回到莫多镇，龙在魔法学校见到了温迪亚的第一王女－－背后生有黑色翅膀的妮娜，龙和琳璞为了帮助妮娜救出落到了山贼手中的咪娜找到了莫多镇东北方山洞里的山贼巢穴(这里有的敌人会毒攻击，最好带一些解毒药)，山洞深处三人协力打倒喽罗和变身成怪物的山贼首领乔卡(**ジョ－か－**)救出了咪娜。胜利后妮娜与龙结伴同行送私自出逃的妹妹回温迪亚。

从古鲁塞镇向西走过索桥(玩过一代应该有印象吧)，出地道后咪娜高兴地跑到了王后面前，说把姐姐也带回来了，但王后的态度却表现的异常冷淡，根本不承认咪娜有什么姐姐。王后把咪娜带走了，随后吩咐士兵把龙一行人送出王城(好可怜的妮娜……)。

在温迪亚城门口一段情节过后斯坦加入了龙的队伍，再在城里逛逛，发现与一代并没有什么大变化(？)，听说有人看见那个女盗贼跑到西方去了。于是四人来到前往西面的卡贝达村(**カペタン**)，这里最近水井干枯，有一个孩子掉进井里失踪了，而下井去寻找的村民们也没有回来。在井中遇到了不久前见过面的年轻神父雷，他请求龙和他一起救出孩子和村民。

在井中打倒BOSS后引发了洪水，危急时刻雷用魔法暂时挡住洪水，让龙快去救出井中其他被困的人们(与村民对话有时会进入战斗，这时千万不要伤害村民，只要打死脸上的蝎子就可以



了，一共有六个)。救完之后再与雷对话选是，众人撤出水井。脱出后雷对龙的英勇行为表示感谢，想见见龙的所有同伴，于是龙带着雷回到废墟(到温迪亚南方用斯坦的特技抓地图上的木杆通过)。返回废墟发现房屋已经修缮一新且更名为"共同体"，神父雷会让龙选择一位同伴学会复活魔法。

回到卡贝达村，在村里看到了一个奇怪的女子萨娜姆，她把龙带到了北方森林中的老婆婆家，要用龙充当小白鼠的角色——做合体实验。实验没有成功却意外地唤醒了龙体内龙族力量(今后的战斗中就能变身成龙了)，但小木屋和整个森林在龙变身时都被摧毁了，龙只好把两人带回共同体，老婆婆说还需要卡贝达村的工匠来帮助建造合体实验室。

再走一趟吧，在卡贝达村可在三位风格不同的工匠中任选一位，之后众人从村庄上方的缺口进入码头坐船向西继续前进。

—— CHAPTER 3

乘船到达对岸，在森林的水塘里遇到了一只巨大的青蛙，他说自己中了魔女的诅咒才变成了这个样子，请求龙帮他恢复原状。魔女塔在森林外的湖泊北方，把龙排在队头踩门口的机关数次即可进入塔内(第一层的宝箱不要开)，在顶层打败魔女妮莫芙(**ニムフ**)，再返回森林选择一位女性吻青蛙一下……一阵爆炸(？)之后大青蛙恢复了原状。他自我介绍说名叫塔贝塔，是湖泊中央的青蛙国希玛城的王子，为了报答救命之恩邀请龙回他的国家看看。

把塔贝塔排在队头使用特技变成大青蛙就可以进入湖泊中的希玛城(**スイマ－**)。来到城中塔贝塔却被认为是假王子而抓了起来，又来了一个自称是真王子的人很不客气的请龙立刻离开王城。走出城门却看到一个女子费力的搬动石头把船砸沉了，龙大为奇怪，女子正要解释忽然有人来了。情急之下女子把众人推入水中，自己也藏在柱子后。但几个卫兵在城门口罗里罗嗦个没完没了，不会游泳的三人终于坚持不住而沉入了水底……

醒来时众人已经被那个女子救到了城中，女子介绍她叫贝塔贝(塔贝塔？？绕口令？)，是本城的公主、塔贝塔王子的妹妹。她说假王子乘塔贝塔出游的时机冒充真王子控制了王城，而全城的人几乎都没有察觉，希望龙能够帮助关进牢房里的真王子塔贝塔，并交给龙一个潜水面具(**つけえら**)。

龙通过城外的水下通道进入宫廷厨房，这里养着青蛙族的美味－－蚯蚓、苍蝇什么的，还意外地发现苦寻多时的那个女盗贼居然被抓在了这里，还和大群的蟑螂关在一起。继续前进在监狱门口打倒了看守，塔贝塔告诉龙他以前赠送给尼莫芙的王家指轮(王家**のゆびわ**)可以证明自己的身份。

原路返回后乘坐着水桶离开希玛城，但尼莫芙已经不在魔女塔里了，踩开关得到信息她去了西方的瀑布旁的山猫亭。山猫亭里的剧情十分爆笑，按洞内的牌子指示众人一步步除去装备换上刀叉、涂抹上胡椒、盐等调料，最后发现自己在铁板上变成了韩国烧烤！！作掉山猫厨师后发现这里在举行魔女大聚会，洗手间里找到妮莫芙，



但她却把王家指轮掉进了下水道……在下水道取得王家指轮后回到城中交给塔贝塔。

但不料假王子也有王家指轮，贝塔贝灵机一动想出用烹饪比赛来鉴别真假。从国王右方的门进入假王子房间，调查可发现密门，屋顶上救出一个被吊住的士兵塔塔（**タタ**），回到城中水池边找到塔塔的女友菲奥莉娜（**フィオリ－ナ**），再回屋顶与塔塔对话得知他因为给牢房中的真王子送饭惹怒了假王子而被抓。对话完后选择"情报"，然后开门乘水桶进入王城深处，经过战斗后捕获了大蚯蚓、大蟑螂、金苍蝇等作菜的原料。

回到烹饪比赛现场把原料交给塔贝塔后比赛开始，但所有的裁判厨师都一致判定假王子获胜，不服气的贝塔贝公主强迫龙品尝哥哥的菜来证明一下，可惜龙实在无法消受青蛙族的蚯蚓蟑螂苍蝇大餐，三盘的菜肴下肚后顿时全吐了出来。贝塔贝见假王子胜局已定气急之下跑出去要启动城中自爆装置。

这时厨师们才告诉龙他们是被假王子威胁而不得已而为之的，并说在楼下的洗手间里有个秘道，请龙去打败假王子救出塔贝塔兄妹。从洗手间的升降机进入秘道后找到了假王子，他冷笑着现出了原形，原来是只魔物。打倒它后它临死时启动了"自爆装置"想同归于尽，却不料这个自爆装置其实是城内存放宝物的开关……一场有惊无险的虚惊之后王城恢复了正常，塔贝塔决定加入龙的队伍一同冒险。

到厨房的地下原料仓库会发现那个女盗贼帕迪（**パティ**）被蟑螂折磨得大叫大嚷，与右边的厨师对话后他会请龙把她带走。回到共同体在二楼找到博修，然后再到莫多镇找德拉伍德（**トラウト**），帕迪说德拉伍德雇用许多盗贼偷东西来聚敛财富，并让龙去地下室看看。然而地下室里什么也没有，出来后德拉伍德承认帕迪是罪犯而博修是无辜的，然后毫不客气地把龙赶出了家门。

在门口基鲁哥亚（**キルゴア**）得知真正的小偷已经捉到，希望龙能把博修带来好向他道歉。把博修排在队头（利用龙神像更改队伍成员）到基鲁哥亚家，基鲁哥亚仍然对德拉伍德表示怀疑，希望博修再帮他一次。当问到龙时选**いっしょ**行，**もちろん**。

夜间龙和博修两人独自行动进入德拉伍德家，看到德拉伍德行为诡秘地打开了扇密门，进入密门后发现帕迪被关在里面，而这时德拉伍德也出现了。打倒变成魔物的德拉伍德后帕迪把失物**ききみみずきん**还给了博修。

回到基鲁哥亚家，基鲁哥亚把**ききみみずきん**送给了龙，众人联系到近来的一系列怪物异变事件，都预感到将会有什么可怕的事情发生（回答**はい**）。龙和博修回到左下角的猎人工会，几个猎人表示盖特村（**ゲイト**，就是一开始龙居住的故乡）附近出现了强力魔物，以他们的能力无法应付。听了长老的解释，博修怀疑那个魔物就是小时候遇到的巴鲁巴罗依，于是决定去盖特村调查。长老告诉他们需要得到草人的帮助，来查明盖特村森林枯萎的真相。

—— CHAPTER 4

回到希玛城，利用塔贝塔的变身特技越过河流到达东南方的鲸鱼岬（**くじら岬**）小屋，进入屋后的地穴用琳璞的特技打碎栅栏后进入鲸鱼体内。与里面的老人和两只海豚交谈得知这条鲸鱼名字叫古兰帕（**グラソパ**），由于误吞了个神秘石像一直在沉睡，也许破坏石像能使它苏醒。

鲸鱼体内有的洞口要用琳璞特技才能打开，但打败石像怪**ムソマ－**后鲸鱼并没有苏醒。返



回入口再和那两只海豚交谈，它们会把龙载到老人的住处，老人建议再刺激一下鲸鱼。再进入鲸鱼体内用琳璞敲击喉结后鲸鱼终于醒了过来，在老人处得到道具鲸鱼之铃（**くじらベル**）就可在沙滩上随时呼唤鲸鱼了。

乘鲸鱼来到世界正中的音乐之城，进入城外的马戏团得知最近由于收入不佳老板打算要表演怪物吃草人来提高人气，对老板先**いいう**后**はい**，他说必须用另一种珍稀动物**ウパルパ**才可交换草人。

在温迪亚和卡贝达村之间的小屋后的森林里打败魔物**アルジャ－**可采到诱捕**ウパルパ**必需的阿鲁果实（**アルの实**）。再去古鲁塞南方桥下的洞窟的**ウパルパ**栖息地，注意这里有很多类似的洞口，**ウパルパ**在两个并列的洞口右边的那个。把果实放在洞口前，等到**ウパルパ**走出洞口吃时冲上去把它打倒就可将它捕获。

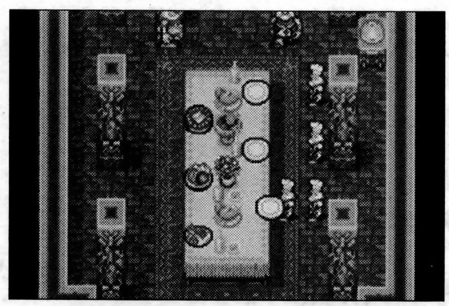
回到音乐之城找到马戏团老板，没有想到老板竟变成了魔物，打败它后草人阿斯帕居然自己从笼子里走了出来（？！），原来他一直在等待龙来找他，他也得知盖特村附近的森林神秘地枯萎了，告诉龙只有去希玛城南方的大树海询问大贤树才能知道答案。

利用阿斯帕的穿越森林的能力龙来到鲸鱼岬西方的树海见到了大贤树，但由于时间太久大贤树已经忘记了所有的事情，必须得到音乐之城的睡眠之枕进入大贤树的内心才能恢复记忆。

但众人无法与音乐之城的人沟通，从城里的一名男子处得知能听懂他们语言的名人之笛（**めいじんのフエ**）在高地民族之城——哈兰多城（**ハイラソド**），正是斯坦的故乡。哈兰多城在世界东南方大陆上，把斯坦编入队中用他的特技进入哈兰多城，龙等三人在顶层的作战会议室里看到女将军修芙卡（**シュプケ－**）正在训斥部下，发现龙在偷听后修芙卡用机关把三人坠入了陷阱……

斯坦见龙好久不回来有些担心，于是要在城内察看一下。半路上遇到了昔日的战友德乌波（**トウルボ－**），而德乌波却对以前的往事念念不忘而要与斯坦决斗。战斗后德乌波告诉斯坦自从他离开以后城里发生了很大变故，女将军修芙卡似乎在策划什么邪恶的事情并且可能要加害公主，两人决定分头行动：德乌波走右侧门而斯坦从左侧门去找公主（这段时间里斯坦要独自作战，之前最好把他炼炼级买好装备）。

在迷宫深处看到修芙卡正威胁公主，斯坦刚想冲上去就落入了修芙卡准备好的陷阱中。和牢房里的同伴汇合找上楼去，发现修芙卡正要把



公主作为秘密武器的能量，打败修芙卡后公主把本国的名人之笛赠送了给龙。

回到了音乐城，在城内居民处打听到女王最近患了肥胖症，在卧室里果然看到身材超级"魁梧"的女王，宫廷里的人告诉龙只有医生格多（**ゲド**）才能治好女王的病，但他因为太好色（×骚扰？？）而被赶出了王宫，目前在一个有很多蘑菇的小岛上。

乘鲸鱼来到音乐城东北的小岛，在马奥里（**マオリ**）山脚的山洞里找到了格多，只要把女性角色排在队头，他就会乖乖地跟着龙回到音乐城。经过诊断格多发现女王体内有某种邪恶的

东西，如果不及时清除女王有可能会变成魔物！！他交给龙一封信，让龙回马奥里山给他的助手。助手看了信后请龙到山顶上去采摘山顶上呈三角形排列的蘑菇中右下角的那个，并把道具真实之镜(**ジジの かがみ**)给了龙。

再去见了格多，格多告诉龙他准备用蘑菇把龙一行人变小，再用魔法将他们送入女王体内，把所有"邪恶"的脂肪消灭就可以拯救女王。这个任务非常的麻烦，必须把所有的怪物消灭才可以，需要很大的耐心，使用真实之镜可以随时从女王体内出来休息，全部消灭后女王就会恢复原状，之后下楼与宝物库的女子对话即可得到睡眠之枕。

利用睡眠之枕进到大贤树的内心世界中，这里有三个村庄，代表了大贤树的老年、青年和少年。在顺序访问过三个村庄后封印大贤树记忆的记忆之塔就会出现在老年的村庄，在塔顶上就是元凶阿鲁哈麦尔（**アルハメル**）。将他打败后回到少年之村，与道具店右边的少年对话后可从幻境中脱出。大贤树告诉龙盖特村森林枯萎的原因是有某种魔物正在吸取能量所至，要找到更详细的答案要向南方前进。

—— CHAPTER 5

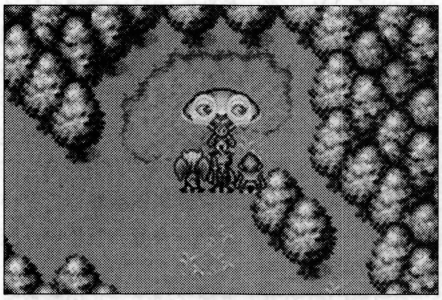
大树海南方是雾之谷，里面大雾弥漫无法前进。龙等人来到鲸鱼岬的东北不远处的天气之塔，注意在水中有三分钟的时间限制，必须用没有被水淹没的房间来换气。最后在塔里找到了风之使者，原来是她闲得无聊才导致的大雾。听了龙的解说后她吹散了迷雾。

穿过雾之谷，南方就是兰多的故乡－－法玛村（**ファマ**）。刚进入村庄最上面兰多的家就看到兰多的母亲黛西（**デイツイ**）把艾帕教企图在这里建教堂的使者给痛骂了出去，然后又对一直在外"游手好闲"的儿子一阵打，命令他明天去田里干活。在自家后院把杂草、树根、石块打扫干净；母亲又叫兰多去西方的那曼达寺祈祷丰收(注意捐钱祈祷要在 20 次以上)。

返回法玛村却不见了兰多母亲，而在后院发现了前几天出现的艾帕教使者。艾帕教使者向兰多出示了母亲的书信，说她已经信奉艾帕教并把土地献出来用于建造艾帕教堂。虽然是母亲的笔迹，但兰多不相信性格耿直暴躁的母亲会突然有如此转变，打跑使者后大家怀疑母亲被绑架了。

然而要进入艾帕大教会必须要有飞行的能力，妮娜带着大家回到温迪亚城。在王城门口与卫兵交涉时王后出现允许妮娜进入王城。王宫内王后告诉大家温迪亚有一个古老的传说：当一个生有黑色翅膀的人在皇家降生时，王国就会发生灾难。所以法律规定为了保护国家黑翼的孩子必须被处死！然而国王和王后不忍心杀死自己的骨肉妮娜，不得不把她送出王宫并拒绝和她相认，希望这样可以保护妮娜。但现在妮娜的父王身患重病，想见妮娜最后一面……

在王宫的卧室里妮娜见到了病重的国王，一旁还有个艾帕教的传教者在劝说国王信奉艾帕教，被国王拒绝后愤怒地离去了，妮娜决心为了拯救父王和他人取得王城封印中的"翼之章"。从王城一楼最左边的房间进入地下室，把妮娜排在队头调查石像，最后打败了试练者获得了"翼之章"。这时试练者也现出了原状，原来她就是妮娜的祖先－－前代中的女主角妮娜。她告诉



妮娜由于她和一位外族人通婚（难道说是……）以致于逐渐退化，使后代失去了自由变身为大鸟的本领，而一旦变成大鸟就再也不会变回人类形态。

回到城中再去探望国王，国王明白妮娜已经下定了决心无法阻止，于是让她休息一晚等明天举行仪式。然而晚上柔弱的妹妹咪娜却悄悄地把翼之章偷走了，尼娜发觉后急忙赶往城堡左方的仪式之塔，但为时已晚，咪娜为了姐姐牺牲自己变成了一只美丽的大鸟。

—— CHAPTER 6

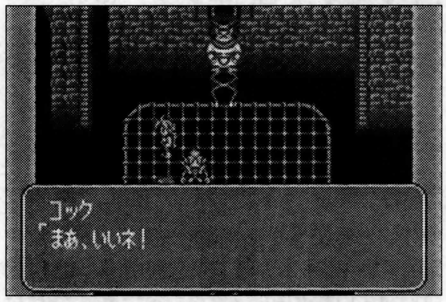
怀着悲伤的心情众人骑上大鸟，来到位于世界最南方的艾帕大教会所在的艾普兰城(**エブライ**，在此城南方的宿屋中可以找到一根渔杆)。

在里面逛了一圈后无甚收获，刚想出城发现由于某种神秘的力量众人已被困在城中无法出去。在城中的教堂里龙找到了一个叫库拉莉斯(**クラリス**)的女子，她说城中的人都被邪教所控制，而她则是潜伏在这里探听情报，请龙从密道逃出后去法玛村南方的艾帕教反抗组织的基地科特(**コット**)村。

逃出艾普兰城后依库拉莉斯所说众人来到法玛村南方的科特(**コット**)村，这里是反艾帕教的人的聚集地。用琳璞的特技打碎挡路的石块，在村中拜见了他们的领导者——与琳璞同族的虎人泰戈(**ティガ**)，一见面泰戈似乎就对琳璞很感兴趣，然后说他们因为经费缺乏目前无法展开对艾帕教的进攻行动，而他们的赞助者前往盗人之墓一直没有回来。

来到世界东南方沙漠里的盗人之墓，在深处又看到了那个女盗贼帕迪，按下开关救下她后跟过去，调查空的宝箱打开密道，里面就是大盗贼之证。返回科特村龙才发觉原来反抗组织的赞助者就是这个毫不起眼的小盗贼帕迪！！现在可以出发进攻大教会了，但这之前泰戈居然直言不讳地说要向琳璞求婚，还认为龙是他的情敌要与龙决斗，经过龙的再三解释后方才罢休（连选两次**はい**就可避免战斗）。

第二天众人来到了科特村西南方的班多欧教会（**バンドオ**），在教堂里琳璞发现了一个秘道，里面看到了匆忙逃窜的神父曼松（**マンソ**



ン)，一路追踪过去在底层曼松化身为僵尸龙，战斗中需要注意它会即死、尸化攻击。打倒它后在宝箱中得到道具"**エブライへの道**"，现在就可以自由出入艾普兰城了。泰戈打算让大家都假扮成艾帕教的信徒，还要背熟教文好混入艾普兰城。

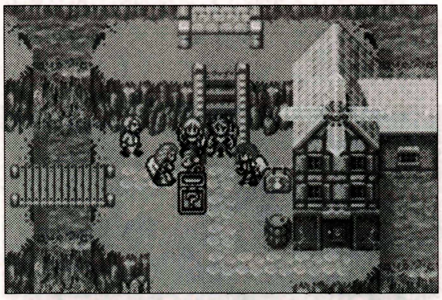
进入艾普兰城后在教堂找到泰戈，然后众人就直奔上方的大教堂(盘问到龙时选第四项可避免战斗)。泰戈告诉龙艾帕教的创始者哈巴罗库(**ハバルク**)一会儿后要对教徒演讲，他们只需等待机会就上去干掉他。

不多时艾帕教教祖哈巴罗库出现了，他声称在城内发现了一个不信奉艾帕教的邪恶之人，而且要将其杀死，泰戈和龙赫然发现那个人就是库拉莉斯！！哈巴罗库不慌不忙地揭穿了库拉莉斯的全部秘密，扬言她所爱的泰戈是不会来救她的……此时泰戈意识到他真正爱的人应该是库拉莉斯，明知道这是个圈套他也不得不冲上去。然而他显然不是哈巴罗库的对手，在所有人的面前两人被哈巴罗库残忍地杀害。龙等人再也忍不住了，冲了上去要为泰戈和库拉莉斯报仇，哈巴罗库眼看不妙急忙从旁门逃走，而阻拦在龙面前的却是曾经帮助过龙的青年神父雷！！龙和雷两人都互相明白虽然是好友却彼此走上了不同的道路，一场无奈而悲伤的战斗展开了，几回合后龙会悟得新的变身，使用后即可将雷击败。倒在地上的雷说自己是黑龙族的后裔，是被哈巴罗库养大的孤儿，他只有用自己的生命来唤醒龙体内沉睡的力量来赎罪……

怀着悲愤的心情龙和同伴深入迷宫追寻哈巴罗库，很快救出了兰多的母亲（兰多必须在队

中)。然而在另一处众人中了机关，沉重的石壁逐渐合拢，兰多急忙让龙等人先逃出去。但以他的力量也支撑不了多久……就在快接近极限时兰多母亲黛西赶来了，为了救兰多牺牲了自己。

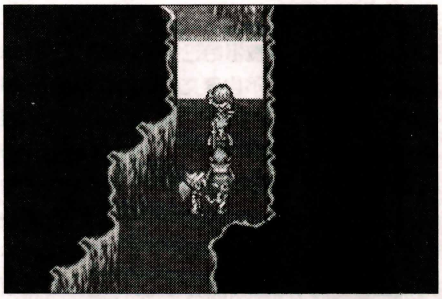
教会的迷宫最深处已不见了哈巴罗库，房间里是个被三只魔眼包围的老人，战斗中应该消灭三只魔眼而千万不要攻击老人。将老人救下后艾普兰城开始坍塌，老人用魔法把众人救回了共



同体。之后发现他竟然是龙失散多年的父亲伽那！！伽那回忆起了当年的事情：那次从后山回来时村庄里突然出现了魔物阿鲁哈麦尔，它使村民失去了记忆，伽那让龙的妹妹优娅赶紧逃走，而自己在搏斗中不幸被捉，后来双目失明成为了艾普兰城的能源。

—— CHAPTER 7

终于回到了盖特村(**ゲイト**村)，一切都那么熟悉而亲切，然而这昔日的故乡现在却充斥着邪恶的气息。前往后山时发现艾帕教神父哈鲁库(**ハルク**)正蛊惑村民用炸弹来攻击后山的白龙，



说只有这样才能拯救枯萎的森林。炸弹的强力爆炸震动了白龙，它所守护的封印之门里面冲出了大批魔物。神父哈鲁库见状大吃一惊，告诉龙只有一个对白龙非常熟悉的人——帕迪才能打开封印之门。

龙急忙赶到科特村，但此时帕迪已经踪影皆无，在找遍世界各地的村镇后仍然没有找到(必须各地都去一遍)，无奈之下返回共同体，却在二楼的一个房间看到了帕迪。在得知白龙的封印被解开后帕迪十分着急，匆忙赶往盖特村。

在白色巨龙的面前哈鲁库神父撕下了伪装－－原来他就是哈巴罗库，他要杀死也是龙族的帕迪来彻底解开封印(如此说来，那她就是龙的……)，危急时刻白龙救下了帕迪，而龙和同伴齐心协力消灭了哈巴罗库。白龙告诉主角龙封印之门深处的邪恶之神已经获得了足够的能量，冲破封印只是时间的问题，而她将尽自己的力量来阻止它的复活……

这将是身为使命之子的龙的最大抉择，是被动等待恶魔的觉醒，还是主动打开封印去击败恶魔(一定要选择后者！！)。这样众人踏进了封印之门内的无限之塔，经过漫长的旅途终于来到了龙族的故乡－－特拉库尼尔村(**ドラグニ　ル**)，村口的老人认出龙正是他们一直在等待的使命之子，带龙去拜见长老，告诉了龙所有的前后因果：很久以前(一代)的龙族勇者打败了邪恶女神米莉亚(**ミリア**)，然而她却残留下了邪恶的种子，而且逐渐吸取力量不断强化。但它没有固定的形体，所以龙族无法将其消灭，只有等待它完全成形。由于艾帕教向它输送能量最近它已经渐渐接近完全形态了，而唯一能击败它的就只有龙族中的使命之子！！

之后门口的老人讲述了他的女儿也就是龙的母亲瓦莱莉(**バレリ－**)的故事：从前为了了解地上世界的消息瓦莱莉离开了故乡，并在盖特村的教堂遇到了伽那成为夫妻。但随着时间的流逝世界上并没有任何异动的表现，此时的瓦莱莉已经成为了两个孩子的母亲……然而有一天从地下出现的魔物袭击了村庄，瓦莱莉急忙赶到后山，果然发现封印已经减弱了，她毅然做出决定告别了她的亲人化作巨龙来增强封印的力量……

龙坚定了信念，再次踏进了无限之塔的深处，在里面遇到了龙族的智者，他们告诉龙只有拥有真龙皇帝变身才能打败最终BOSS戴斯埃温，而要获得真龙皇帝必须要牺牲自己最宝贵的朋友。与长老对话接受考验，分别进入各个门中与同伴交谈，而在长老身后的门内面对的是自己的内心。然后长老让龙选择一位必须要牺牲的同伴，但他们都是同甘共苦的战友，怎么能为自己而献出生命呢！！龙坚决地选择了牺牲自己，走进了代表自己的门，在一连串的质问中都选**いいえ**，最终通过了考验获得了真龙皇帝的能力！！！

在无限之塔的最底层龙单独决斗打倒了儿时遇到的魔物巴鲁巴罗依，之后见到了最终BOSS戴斯埃温。然而它的力量极为强大，轻松地将龙和同伴封在了水晶里，并在龙的眼前无情地把同伴杀害，随后留下动弹不得的龙狂笑着离去……

看着亲密的战友死在自己面前，龙心中充满了无尽的悲痛，不停地挣扎后摆脱了束缚(连续按方向键)，冒着BOSS雨点般的魔法怀着必死的决心冲了过去(非常煽情！！)挥剑将其斩落。然而此时戴斯埃温才现出了真实形态，任何攻击对其均无效，绝望而悲愤的龙积聚全身的力量使用了真龙皇帝能力……一瞬间天地色变，龙回想起了很多很多……

在真龙皇帝的能力下被杀害的同伴复活了，与龙一起展开了最终的决战！！

—— ENDING

浴血奋战之后BOSS怀着对未来的诅咒倒在了龙的剑下，龙和朋友们再度消灭了邪恶。但在封印之门前，龙回想到临别时龙族长老的话语和BOSS临死前的诅咒，忽然领悟到了他作为使命之子的真正含义，他决心效仿母亲的做法化作巨龙来阻止邪恶的复苏……

如果此时共同体没有变成浮游城，那么龙将变成巨龙守护在封印之洞上，或许他将沉睡多年，或许多年后他还会看见同伴们的子女(悲剧气氛的结局，BAD ENDING)；但如果共同体成为了浮游城，那么龙的父亲将代替龙用浮游城的力量来封印邪恶，迎来的就是完美的大结局！！

倾情制作/暗の幻兽·三面神 罗剑锋





王国之心

狂卖70万本！！成绩至尽仍旧在不断飚升，这就是《王国之心》。之所以能够在众多软件中脱影而出，无疑是迎合了最近风头正健的“杂烩”型游戏潮流。本作的卖点是SQUARE与DISNEY两家的招牌人物以及奇妙的世界观，再加上本作是继N64“塞尔达”后最出色的A·RPG作品，更是吸引了许多玩家购买。游戏将SQUARE在造型方面的功夫发挥得淋漓尽致，玩家在游戏时犹如身处动画之中，而且随着故事的进行，许多经典的动画场面也会一一再现，宛如梦幻。总之，本作绝对是PS2玩家不能错过的游戏。

PS2	厂商:SQUARE	类型:ARPG
	发售日:2002.3.28	售价:6800日元

目覚めの园 Opening

经过一段强制动画后，索拉(**ソラ**)出现在**めざめの**园。这里是熟悉基本操作的场所，并且要对主人公





的能力进行修正。当出现剑、盾、杖的选择时。你首先选择的是主角最需要的力量，选择后该项能力会有所提高；而后选择的是主角的弱点，选择后该项能力会略有下降。此后可以根据提示继续熟悉系统，其中值得说明的是R1键为锁定敌人及重要物品，这是3D游戏ARPG中最体贴玩家的设定。随后将遇到FF系列的角色提达(**ティーダ**)、赛尔菲(**セルフィ**)和瓦卡(**ワッカ**)提问，笔者的回答顺序依次是2、2、3。最后，击倒BOSS**ダークサイド**后完成序章。

デスティニ-アイランド Destiny Island

★海岸

1. 女主角凯莉(**カイリ**)委托索拉寻找“大**きな**布”(帆布)×1、“**ロ-プ**”(绳子)×1和“丸太”(圆木)×2。帆布的位置在岛中岛中央最上





方树洞房间中；绳子位于提达附近的区域；圆木分别在木桥下的水边和利库(**リク**)所在的区域。玩家可以利用R1的锁定功能查看周围的是否存在有价值的道具。完成搜集任务后，再与凯莉交谈推进剧情。

2. 在收集材料的途中，索拉在岛上可以与利库、塞尔菲等人对战，熟悉战斗系统提升级别。击败塞尔菲、提达和瓦卡后再与提达谈话就可以与进入一对三的战斗。

3. 进入右边的大木屋，找到利库(**リク**)按照提示与他赛跑，如果索拉胜出就可以得到“**きれいな**石”。而后赛跑途中的帆船上与凯莉谈话，再次接受委托搜寻如下物品：“海**ドリののタマゴ**”×1和“**キノコ**”×3、木**の**实×2、鱼×3和“饮**み**水”×1。“海**ドリののタマゴ**”位于木桥旁的椰子树顶上；“**キノコ**”藏匿于一些隐藏洞穴里面；“木**の**实”的取得方法很简单，只要击打椰子树，捡落下的绿色果实即可；鱼可以在浅滩捉到，按R1锁定可以帮助寻找；“饮**み**水”要利用凯莉给的空瓶了在小瀑布处得到。

4. 将食物全部交给凯莉后进入强制动画，随后在黑夜里的海岸上出现敌人，但是用索拉的现有武器攻击无效。必须先前往与桥相连的小岛找到利库，取得“钥匙刃”，而后前往瀑布旁边的秘密场所展开BOSS战。

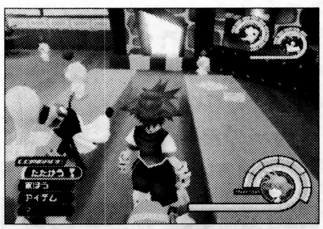
トラヴァ-スタウン Traverse Town

★2番街

经1番街来到2番街，四处转转，将这里的敌人全部消灭后返回1番街。

★1番街

从**アクセサリ-ショップ**(西德**シド**所在的商店)出来的时候与斯考尔(**スコ-ル**)见面，交手后





FF7中的尤菲(**ユフィ**)和艾莉丝也相继露面。在宿屋发生固定情节后前往番街。

★3番街

唐那德(**ドナルド**)和古菲(**グ-フィ-**)成为仲间，消灭BOSS后习得魔法。而后前往一扇有火焰标记的门，在门前使用火炎魔法开启此门。经过不思议的馆进入魔法使书斋，与玛琳交谈后返回1番街(途中要用钥匙刃开门)。

经1番街的世界**の**扉进入地图画面，这时有两个去处可供选择，笔者选择的是上方战斗等级1星的**ワンダ-ランド**。在经过简化版的《星际火狐》的迷你游戏后抵达**ワンダ-ランド**。

ワンダ－ランド Wonder Land

★不思议な部屋

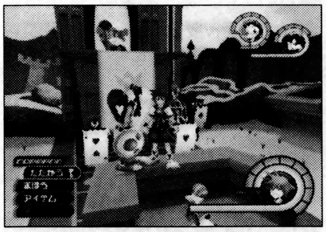
首先与微型门的金色把手谈话，再调查屋角的床，将其推至墙壁里！而后喝下桌上的魔法药让身体变小，这样就能进入原来床下的绿色洞穴。

★ハ－トの女王の城

目睹成为被告的爱丽丝（**アリス**）正被法庭审判，索拉一行进入**ハスの森**寻找为爱丽丝洗冤的证物。

★ハスの森

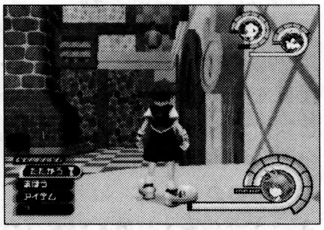
与（**チシヤネコ**）对话，然后要分别寻找4件证物。其中"**しょうこ**



のトゲ"（在某蘑菇顶上）、"**しょうこの足あと**"（在地面上）和"**しょうこの臭い**"（从森林的绿树洞掉到壁炉上得到）比较容易找到。而"**しょうこの爪あと**"的取得最为困难，首先要分别送给森林里的两个红色花苞和两个黄色花苞"**エ－テル**"和"**ポ－ション**"，在4个花苞全部开放后，就可以得到令索拉身体复原的果实。变大后要先将入口旁的树墩踩进地面，再击打树干，发现远端树干的果实调查得到，吃了它令索拉的身体再次变小，这时就可以登上入口处原先无法进入的紫色树洞。从此处又回到不思议な部屋，由水龙头跳到壁阁上即可找到最后的证物。同时从**チシヤ**猫处习得冷冻魔法。

★ハ－トの女王の城

与女王身边的扑克牌卫兵交谈开始审判，而后索拉要在5件证物中选出一件伪证（最左测的是伪证），如果选择错误唐那德和古菲就会被关押，随即由索拉一人进行战斗。反之唐那德和古菲会协助索拉



战斗。战斗中将齿轮塔楼破坏即可。但是爱丽丝却神秘失踪了。

★ハスの森

经**ティ－パ－ティ－**会场进入不思议な部屋（其实前面的房间上下颠倒了！），将桌上的两盏灯点燃后回到先前吃魔法药的部屋（恢复正常的房间！），与（**チシヤネコ**）谈话后转入BOSS战。

★うさぎの穴

在记录点选择记录，而后选择菜单**グミシップ**，进入地图画面。

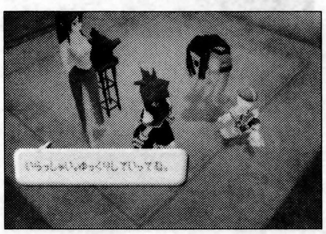
ディ－プジャングル Deep Jungle

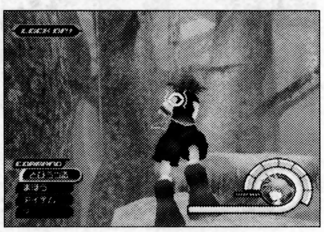
★树上の家

经过战斗，与泰山（**タ－ザン**）成为仲间。

★キャンプ

从大穴沿着树干滑到**キャンプ**。在宿营地找齐6张幻灯胶片（**スライド**），进入帐篷发生固定情节后，调查幻灯机放映幻灯。





★カバの沼

由树藤爬上森林巨木群，悠荡树藤前往奥地の大树，途中会遇到猩猩首领卡洽库（**カ－チャック**）。

★树上の家

经奥地の大树，返回树上の家，触发固定情节。

★キャンプ

在营地帐篷内的情节后发生战斗，听到枪声前往竹やぶ。

★竹やぶ

消灭美洲狮，同时**ジェ－ン**遇到了危险，索拉立刻赶回营地。

★奥地の大树

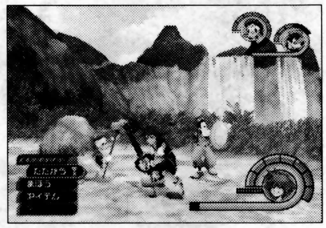
再次经**カバの沼**、巨木群和入口来到奥地の大树，打坏中央树干上的黑色果实即可救出**ジェ－ン**。

★竹やぶ

展开这个区域的最终BOSS战斗，胜利后习得回复魔法。

★瀑のうちの洞窟

沿崖壁向上（途中的宝箱不少），进入**こころの**洞窟。



★こころの洞窟

固定情节，获得道具，索拉泰山分别，本章的故事完成！

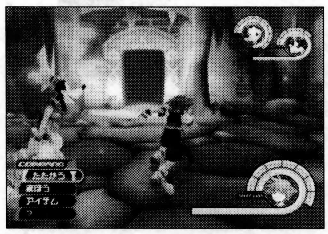
トラヴァ－スタウン Traverse Town

★1 番街

与尤菲（**ユフィ**）と谈话，得知斯考尔（**スコ－ル**）在地下。于是前往2番街的地下入口处。

★2 番街

从彩色影壁旁边的小门进入地



下，来到尽头的栅栏处，选择菜单中"**トリニティ**"打开通路。

★隠された水路

与斯考尔（**スコ－ル**）交谈后返回1番街。

★アクセサリ－ショップ

从西德（**シド**）那里得到古**びた**本。

★魔法使书斎

经3番街道到不思议馆，进入魔法使书斋，将古**びた**本交给魔法师玛琳（**マ－リン**），习得"召唤魔法**シンバ**"（辛巴）。

★3 番街

终于见到了久违的利库（**リ**



ク）。进入街巷入口处的小**さな**家找到西德（**シド**）和斯考尔（**スコ－ル**）等人。

★2 番街

穿过**からくり**部屋到达屋顶，在木制栅栏前选择"**トリニティ**"菜单，三人合力撞开通路。拉动绳索敲响大钟三次，前往巨大锁孔消灭BOSS习得风魔法。

アグラバ－ Agrabah

★大通り

由木杆爬上阿拉丁的家（**アラジンの家**），发现一块被箱子压住的飞毯，解救后它向沙漠飞去。另外在房间里还有一个被小木柜挡住的锁孔，推开箱子使用钥匙刃后可以将某处的门打开。

★里通り

这里会遇到少女嘉丝敏（**ジャスミン**）和佞臣贾方（**ジャファ　**）发生固定情节。在高台上有一个锁孔，用钥匙刃打开后能够开启高台

对面角落里的门。

★沙漠

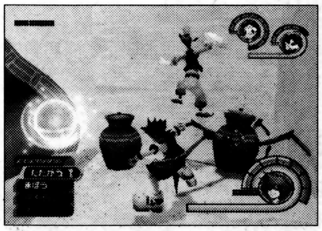
与飞毯汇合，乘坐它去解救阿拉丁（**アラジン**），令其成为仲间。

★大通り

进入阿拉丁的家（**アラジンの**家）发生固定情节。

★ハザ－ル

利用步蓬和窗檐等立足点来到**ハザ－ル**，发现一个锁孔，将它打



开。然后去**アグラバ－**解救公主。

★アグラバ－

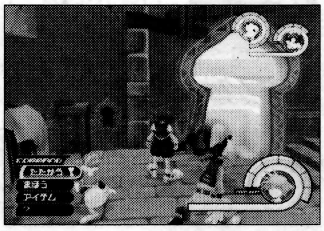
从高台上跳下，狡猾的贾方（**ジャファ－**）先对公主施了魔法，后派出怪物与索拉等人作战。解决BOSS后，阿拉丁（**アラジン**）建议去沙漠。

★砂漠：洞窟入口

将巨怪**タイガ－ヘッド**解决后即可从它的口中进入魔法の洞窟。

★魔法の洞窟

这里非常开阔，可以四处转转。在水路的各个房间里靠近阿拉丁（**アラジン**），选菜单中的最后一项召出小猴能够跳到雕像处，启动手捧的花苞就可打开一些机关，进入隐**された**间用火焰打击石柱。再经“广间→底无**し**の间→宝物库，最后来到**ランプ**の间与贾方（**ジャフ**



ア－）战斗。将他打败走近公主，贾方（**ジャファ－**）吸收了灯神（**ジ－ニ**　）的力量跳入大坑，索拉（**ソラ**）随即再次挑战（战斗中注意躲避贾方，而攻击重点是飞鸟）。

★アラジンの家

坐飞毯回到阿拉丁的家，得到**デザイア－ランプ**、召唤魔法**ジ－ニ－**和绿の**トリニティ**。

モンストロ
Monstro

★口

遇到皮诺曹（**ピノキオ**），跟随他来到腹部1。

★腹部

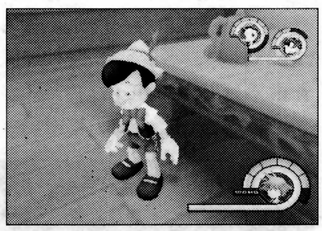
依腹部1→腹部2→腹部3→腹部2→腹部5→腹部6→腹部5→腹部4的顺序追赶利库（**リク**）。

★肠

击倒BOSS后古菲（**グ－フィ－**）习得“召唤MP**アップ**”。

★口

与赛贝特（**ゼペット**）谈话，出现宝箱，开启后得到三人共有能力“**ハイジャンプ**”。该特技可以令索拉一行跳得更高。依次选择菜单中的“**アビリティ**”和“共有**アビリティ**”装备特技即可。附带提一句，利用高跳能力可以得到“**水のかがや**



き”，把它交给魔法使书斋中女魔法使就可以习得召唤魔法小飞象。

★のど

沿高台向上跳，被吸入胃袋后开始BOSS战，胜利后习得时间魔法“**ストップ**”。

アトランティカ
Atlantica

★安らぎの渊

与人鱼阿莉爱尔（**アリエル**）相遇，反复追赶黄色小胖鱼后情节推进。消灭敌人，救出躲在贝壳中的伙伴，阿莉爱尔成为仲间。

★アトランティカ

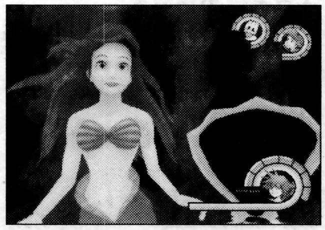
沿着岩壁上三叉戟指示的方向前往**トリトンの**宫殿。

★アリエルのかくれが

从王宫出来，途中阿莉爱尔（**アリエル**）将大家带到了陈列着外面世界的东西的隐藏小屋。

★难破船

在海底峡谷将各个区域的敌人



消灭干净，抓着海豚穿过急流来到破难船。在船舱的宝箱中得到王家の水晶。

★アリエルのかくれが

靠近与王家水晶外型相同的徽章即可发生固定情节。

★トリトンの宫殿

在这里发现国王的权杖已经落入了阿斯拉（**ア－スラ**）手中。进入**トリトンの**间，固定情节后阿莉爱尔（**アリエル**）再次成为仲间。

★难破船

在龙虾赛巴斯枪的帮助下索拉一行进入潮**の**魔窟。

★ア－スラの岩窟

经潮の深渊进入**ア－スラ**の岩窟，展开BOSS战。当阿斯拉（**ア－スラ**）受到一定程度的伤害后她的本体就无敌了，这是要用火炎魔法攻击下房的魔法池。战斗后可以得



到三人共有能力快速滑水（**マ－メイドキック**）を修得。

★？？？

在急流的水域连按X键逆流而上进入？？？的场所再度与BOSS章鱼女魔阿斯拉（**ア－スラ**）战斗，攻击她的脸部即可。

★アリエルのかくれが

权杖解开封印后，用钥匙刃打开本世界的锁孔，完成任务。

ハロウィンタウン
Halloween Town

★ギロチン广场

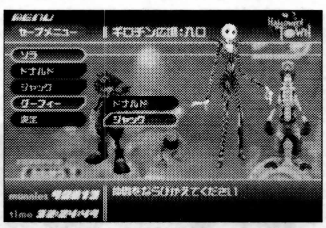
和杰克（**ジャック**）对话后，前往研究所。

★研究所

杰克（**ジャック**）成为仲间。开始收集组成“心”的各种元素，最先寻找持有“记忆”元素的莎丽（**サリ－**）。

★棺のある墓地

消灭这里的敌人后，莎丽（**サリ**



－）现身并交出**ワスレナグサ**。

★研究所

与博士对话得知，在寻找**ビックリ**之前，应先找到町长。

★棺のある墓地

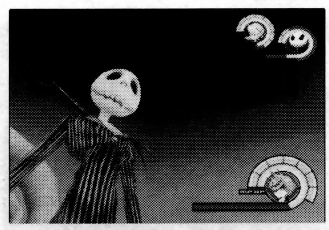
调查墓地尽头的棺材，来到集合墓地。

★集合墓地

和町长谈话，按幽灵出现的顺序依次调查墓碑后，在对面的宝箱中得到**ビックリばこ**。

★研究所

将**ビックリばこ**交给博士终于



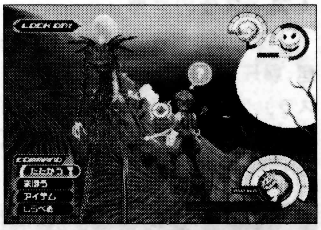
制成了“心”。但是没想到研究成果被半路杀出的3个小鬼抢走了。

★棺のある墓地から

经棺のある墓地→集合墓地→月の见える丘。

★月の见える丘

调查圆丘上一个不太明显的小



墓碑，就能通过天桥来到**ブギ－の屋敷**。

★ブギ－の屋敷

在小屋内用火魔法点燃方桌下的油灯,可以跳到高处。顺阶梯一直到小鬼**たちの**部屋。

★小鬼たちの部屋

轻松打败3个小鬼，启动齿轮开关后出来。

★ブギ－の屋敷

跳到最底层乘坐小浴缸向上飞行,会发现有一扇亮绿色的小门。着陆后来到相关位置进绿门。

★ブギ－の拷问室

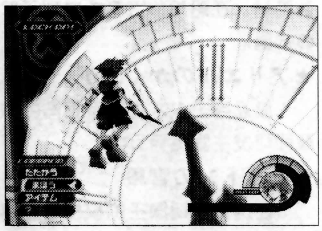
与BOSS的战斗结束后，它会和房屋合体成巨怪。

★ブギ－の屋敷

逐个清除屋怪身上的毒瘤。

ネバ－ランド Never Land





★船仓

小飞侠彼特潘（**ピ－タ－パン**）成为仲间。经过下层的水藏室→台所→船室。

★船室

在记录点先暂时把小飞侠从伙伴中替换下来，然后站在地板上绿色封印处使用“**绿のトリニティ**”，出现通向船长室的梯子。

★船长室

击败利库（**リク**）派出的黑影索拉后调查地板,下去。

★船室

发生小飞侠离队的剧情，再次去船长室。

★甲板

打开船长室的门到甲板上发生剧情，之后索拉学会了飞行。和BOSS虎克（**フック**）船长决战。

★大时计

飞到11点45分的钟表前锁定并击打分针至12点就可圆满。

オリンポスコロシアム Olympus Coliseum

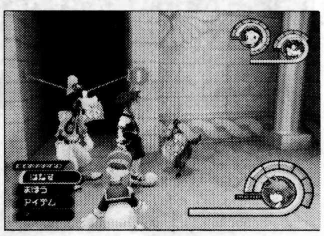
★ロビ－

进入大厅，遇到海格里斯的老师菲尔（**フィル**），与他谈话后去推旁边的石块,但是无济于事,之后再次找到菲尔,开始砸木桶的测验。索拉必须在限定时间内连过两场。

★コロシアム前

从哈帝斯（**ハデス**）那里得到入场券（**エントリ－チケット**）返回大厅与菲尔（**フィル**）对话，进入赛场。





★大会予选

第7回战中与克劳德（**クラウド**）交手,胜利后冥界看门犬**ケルベロス**出现,菲尔（**フィル**）招呼众人离开赛场。

★ロビ－

与菲尔（**フィル**）谈话后,索拉决定再次进入赛场，挑战BOSS**ケルベロス**。胜利后得到英雄证书(**ヒ－ロ－ライセンス**)。

★コロシアム前

与克劳德（**クラウド**）交谈,得到索拉的特技**ソニックレイヴ**。

トラヴァ－スタウン Traverse Town

★1番街

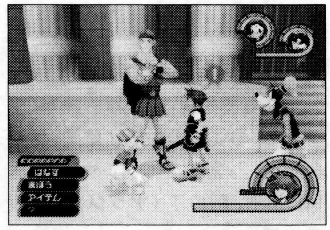
在**アクセサリ－ショップ**的后面找到西德（**シド**）谈话，而后再次返回斗技场。

オリンポスコロシアム Olympus Coliseum

★ロビ－

同菲尔（**フィル**）谈话,可以参加斗技场内三个级别的杯赛。

在最后的海格里斯杯中击败海格里斯后，获得开启黄色**トリニティ**的力量，而后在石块前的黄色**トリニティ**使用,三人合力推动石块,露出锁孔。



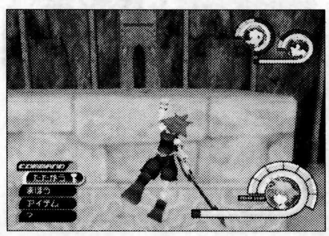
ホロウバスティオン Hollow Bastion

★逆卷く瀑の底

经空中飘浮的石台找到利库（**リク**），钥匙刃被抢走后，唐纳德（**ドナルド**）和古菲(**グ－フィ－**)离队，野兽贝斯特（**ビ－スト**）成为仲间。沿石台向最高处前进,进入虚**ろぱる**城。

★虚ろぱる城・正门前

从入口向右侧走进入基部。



★基部

利用传送水泡到达地下水路。

★地下水路

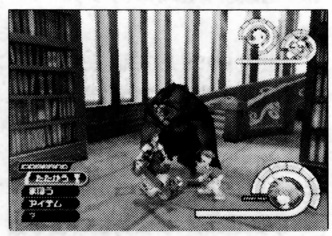
通过启动墙壁上的开关和贝斯特（**ビ－スト**）撞开栅栏，在尽头启动虚**ろぱる**城大门的开关。而后顺原路返回虚**ろぱる**城，进入其中。

★エントランス

贝斯特（**ビ－スト**）离开后，索拉得到钥匙刃，唐纳德（**ドナルド**）和古菲（**グ－フィ－**）重新成为伙伴,与利库(**リク**)交手。三人合力击败利库,贝斯特再次成为仲间,同时学会开启白色**トリニティ**的力量。

★书库

进入2楼的书库，将架子上的



书按日文五十音图的顺序（或按颜色)归类码放。全部完成后启动红色开关进入**エントランス**上部。

★エントランス上部

先用雷魔法攻击石碑，启动浮动踏板。然后分别做以下行为:用火魔法点燃全部蜡烛，击碎立在石像

两旁的器皿，站在红色标志前使用**トリニティ**摔碎石像（唐纳德和古菲必须随队），将墙边的兽头石墩向左推动直到出现宝箱。得到4个纹章（**エンブレム**）后，嵌入喷水池后上方的大门即可将它打开。

★トロッコ乘り场

在**トロッコ乘り**场和高楼、大纹壁之间反复，不断向高处行进，利用周围的一些机关创出通路，最终到达礼堂。这里的地形比较复杂，需要玩家掌握规律。



★礼拜堂

依次遭遇BOSS **マレフィセント**以及其变身的黑龙，战斗后可以得到角色的特技，而后通过**トロッコ乘り**场到达大广间。

★大广间

再次与凯莉（**カイリ**）见面，同时与利库（**リク**）进行一对一的决斗！胜出后，索拉用自己的心换取了凯莉的生命，同时萨菲罗斯登场。没有了心的索拉以敌人的形象出现，马上返回**エントランス**，与凯莉一行人见面后恢复本来面貌。

トラヴァ－スタウン
Traverse Town

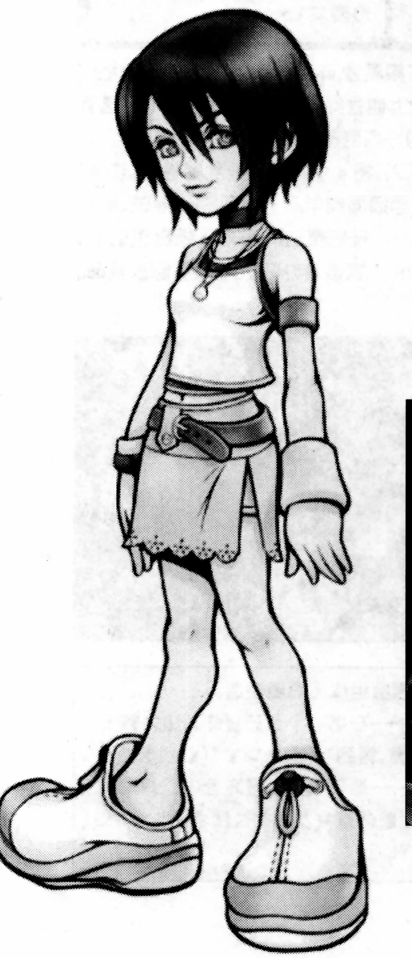
★小さな家

与众人谈话，发展情节。

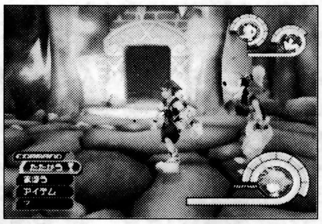
★1番街

找到西德（**シド**）谈话。后经过2番街的路地里进入**隐された**水路。

★隐された水路



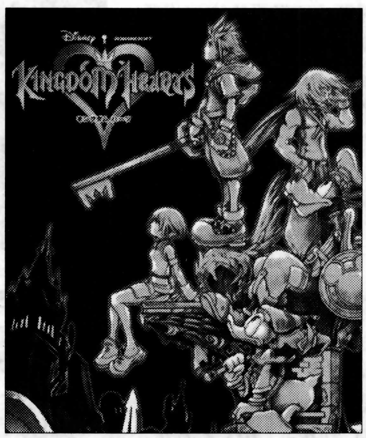
在尽头太阳形标志的墙壁上获得“**ナビグミ**”后，凯莉（**カイリ**）出



现，发生固定情节，索拉得到新钥匙刃（约束**のお守り**）。

★1番街

找到西德（**シド**），将“**ナビグミ**”给他。在地图画面，**トラヴァ－スタウン**的下方出现新的星云区域，可以由此到达**ホロウバスティン**。



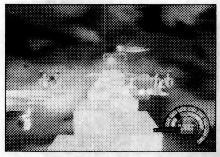
ホロウバスティオン
Hollow Bastion

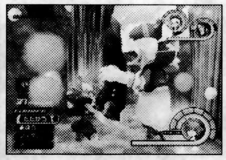
★逆巻く瀑の底

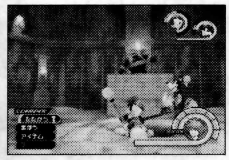
野兽贝斯特（**ビ－スト**）成为仲间，再次向礼拜堂出发。

★礼拜堂

与迪斯尼童话的公主们谈话。







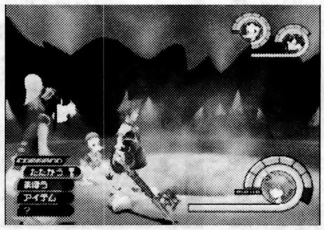
★大广间

由中间的锁孔进入黑暗世界，与BOSS相遇，胜利后得到“**オメガア－ツ**”，出现固定情节。

★书库

与艾莉斯（**エアリス**）谈话，得到“**アンセムレポ－ト** 1、3、5、9”。而后上楼，野兽贝斯特（**ビ－スト**）终于和贝儿（**ベル**）见面。此时再与艾莉斯反复交谈可以习得高级的回复魔法。

エンド・オブ・ザ・ワ－ルド
End Of The World







最终章没什么特别需要说明的，但前进的道路却相当漫长。到最后の休息点存储进度后，来到想いでの岛。

★想いでの岛

首先去秘密**の**场所发生固定情节后，再来到海边利库（**リク**）处。打



败BOSS **アンセム**（萨菲罗斯？）。

★キングダムハ－ツ前(？)

再次挑战**アンセム**，不过他比海边时要强大多了。

——第8期《电玩新势力》中收录了《王国之心》精彩的片尾CG动画，这可是本文作者经过30余小时连续奋战的辛勤结晶，请大家留意！

★キングダムハ－ツ

消灭最终BOSS，冒险结束。



文/WY STUDIO
责编/宇部



樱大战 GB2

雷霆作战

随着樱大战 4 的发售，正统樱花系列也就此宣告终结。不过 GBC 版却仍在大活跃，由于加入了全新的 RPG 式战斗系统，使它与系列相比还是有很大区别的。然而这也成为掌中樱花的特色，作为樱迷来说不可不玩。特别值得一提的是，这次的樱 4 剧情流程相对以往的作品要短许多，如果感觉不过瘾，就找来 GB 版来会弥补一下吧。

GBC	厂商：SEGA	类型：AVG + SLG
	发售日：2001.12.6	售价：4980 日元

（接上期）

第五话　大和城　登陆的指令

（本话流程以织姬为准）

从上回的搜查结果中得知，剩余两样魔神器已不在翔鲸丸内，于是枫命你前往被翔鲸丸封印的大和城中探查。作战会议中会有 LIPS，选“**はい**”后堇的好感度 up。出击前，玩家可得到大号枪和大号盾。

本作的同伴可以从堇，织姬和雷妮中选出，此三人在前文已有介绍，在此不再重复。注意：本话迷宫中有一种叫“**わきじチャンプ**”的灰色魔机兵，它会反弹灵力攻击的，切记。

进入大和城，从下路走玩家可以从宝箱中学会“**ドリルランス**”(单手矛)。折回上路，会发生地震，LIPS 选“**おりひめさんあぶない**”织姬好感度 up。随后，两人被大石砸落谷底，而且织姬亦被降魔掳走，此后玩家应从右下角掉落，然后玩家可从附近的宝箱中学会“**だいちのたま**”(手枪，机枪手臂)。

再向前走会看见织姬被绑在柱子上，打掉杂鬼后（在旁边竟摆一口锅，降魔要吃光武火锅么？）救下织姬，LIPS 中选“**ぶじょっかだ**”织姬好感度 up。一直向前(路边有宝箱 X1)。在第一个五芒星阵处向左，在最左边可救出难民。从此场景向上，救出右下角的难民后玩家学会“**デコイ**”(拳)套、巨爪手臂（注——此技在以后超级有用)。从上面的楼梯上楼，左边的难民会为你加满血。向右回到出发点。再从第一个五芒星阵出来，然后向左进入下一个场景再向下：此处右边有宝箱；右下角有难民：他会为你加满灵力；从左上角的洞窟进去，左边有宝箱；此处下方有两条并排的路，右路去第二个五芒星阵；从左路下去，在继续前进，来到巨大的魔法阵前：右下角的宝箱中有“**ぬいどるみ**”。将两个降魔像推进绿格后即可启动魔法阵，经过两次魔法阵传送，玩家即可来到降魔面前。做掉两拨降魔后，在 LIPS 中选“**ぎしきのこととか**”或“**れりょくのこととか**”织姬好感度会 up。再向上走遇到蔷薇组成员，继续向上他会向玩家求救，此时 PIPS 选哪一项织姬的好感度都会 up。

继续深入，将 4 个降魔像推到绿格上。注意：4 个降魔像必须面向中心(提示：一定要先、动左上和右上的)。开启魔法阵后救下蔷薇组成员，此时的 LIPS 大家看着办吧。了事后，回去复命，本话结束。

——第四话附录——

——红兰的 LIPS 及特殊事件

1. 进入迷宫后即有 LIPS，只有一项，然后红兰 UP。
2. 在必须同时按下两个开关处，红兰有 LIPS（只有一项)，选后红兰好感度 UP。
3. 接到艾莉丝的通讯后，选“**めちろん**”艾莉丝好感度 up
4. 在水池前选“**もぐりましょ**”红兰好感度 UP。

特殊事件——在一长串楼梯下到底后，右下角有一难民，对话中的 LIPS 选“**おもしろいひとですね**”或“**てんさいですぬ**”红兰的好感度都会 up，救出此人后玩家得到巨爪手臂。

（大神的 LIPS 除 2 外其余皆与红兰一样，特殊事件无）

——关于特殊物品

1 将“**テイーカップ**”还给堇，然后选“**うつくしくたたかうこと**”堇的好感度两次 up

2 将“**イヌのおもちゃ**”还给雷妮，然后选“**ランス**”雷妮好感度两次 up

3 将“**まほろしのかわう**”还给桐岛，然后选“**22 まいわつて てをいためた**”桐岛好感度两次 up

——堇的 LIPS 及特殊事件

1 地震时选“**すみれちん　あぶない**”。

2 救下堇后选“**ぶじよつかだ**”。

3 魔法阵两次传送，做掉两拨小鬼后，选“**れりょとのこととか**”。

4 蔷薇组成员求救时选“**はやくたすけてでないと**”。

5 救下蔷薇组员后随便选。

特殊事件——从第一个五芒星阵向左然后向下，后左上角的洞口附近会听见堇的爷爷的惨叫，此时会有小鬼来捣乱，LIPS 只有一项，选后堇的好感度 up。做掉小鬼后，进洞在左上角岩石后面找到堇的爷爷，他会为两人加满灵力。

——特殊物品

将“**ぬいぐるみ**”还给艾莉丝，在 LIPS 中选“**フランシーヌ**”，艾莉丝的好感度再次 UP）



——雷妮的 LIPS 及特殊事件

1 地震时选“**レニちんあぶない**”

2 救下雷妮后选“**ぶじよつかだ**”

3 魔法阵两次传送，做掉两拨小鬼后，选“**ぎしきのこととか**”或“**れりょくのこととか**”

4 蔷薇组成员呼救时选哪个都行。

5 救下蔷薇组成员后随便选。

特殊事件 A——在第一个五芒星阵右边会救出一只小狗，得到“**せつけいす**”(必须搞到)

特殊事件 B——第二个五芒星阵旁边亦有一只白狗：上前调查会发现此为魔物所化，LIPS 选什么都行。

第六话 灼热的塔

(本话流程以樱为主)

从上次行动中得知，剩下的两件魔神器并不在大和城内，而蔷薇组的情报也证实了这只魔神器被藏在路西法的圣魔城内，而且，操控魔物的BOSS似乎也在圣魔城深处。

在作战会议中会有LIPS，选"はい"织姬的好感度up。选择出击后，同伴对话中再选"はい"樱和桐岛的好感度up。出击前玩家得到双尖矛。本次作战玩家应选樱，桐岛和艾莉丝为同伴。注意选武器时一定要装上能会全员攻击的技能(尤其选后两者为同伴时)，并带足回复药。

在圣魔城门口(玩过"1"的玩家一定很怀念吧)。选"もんをあける"。开门后做掉BOSS进入圣魔城，从右边的宝箱中学会"ひきよせる"(双尖矛)。向上走到头，右下角有宝箱，向左来到城堡门前调查，LIPS选"トビラをしらべましょ"樱好感度up。折回向右，进入第一个五芒星阵对面的高塔，在第一层从左上或右上的门进去救出难民，学会"ぎんのなま"(手枪和机枪手臂)。上二楼从左上的门进入从宝箱中学会"せんこうだん"(大号手枪)。在2楼怪异的雕像前调查，LIPS选"もうひとつのとうのいりぐち"樱的好感度up；然后得到"サタンのわきもの"。做掉奇傻的守护者后上楼，左上角的房间内有一个不跟你走的难民，先不理他，从右上角的房间内救出难民。从右下角出去，在水池右上角拿到"ふあついほん"。从塔里出来，回趟帝剧，若玩家上一话拿到了"せつけず"，会帮你造出雷妮版光武身体和单手斧(学会全员冰系超杀后此物在本关极好用)。回到迷宫，来到左边打不开的城门前LIPS选"わきものをつかう"，樱的好感度UP，此门亦会打开，进城后门口附近有宝箱，向左可看到第二个五芒星阵，再向前会见到被火焰包围的勾玉(这里日文用的是"たま"，也就是蛋……)，在勾玉正下方调查，LIPS选"ちょすいプールについてはなす"要樱的好感度up，上二楼后从左上角的门进入得到"ショバンのかくふ"上到三楼，在左上角的小屋救出难民，得到"かきごわりマシン"，从右下角的门出去进入水池，LIPS选"プールをこれして したにたながす"。樱的好感度UP，然后在3分钟内做掉杂鱼。玩家会随水流降下，此时先不要急于去拿勾玉，回去把刚才不跟玩家走的难民救出，他会为你加满血，然后再回来做掉火系的BOSS，夺回勾玉。



——特殊物品

1将"ふあついほん"还给玛莉亚，然后选"すりよせつ"，玛莉亚好感度两次up。

2将"ショバンのかつふ"还给织姬，然后选"クラシック"，织姬好感度两次up。

——艾莉丝的LIPS及特殊事件

1 去右边的塔楼前，左边的城堡门前调查选"トビラをしらべましょ"。

2 在右边塔楼二楼雕像前调查选"もうひとつのとうのいりづち"。

3 从右边塔出来后再去左边城堡门前选"わきものをつかう"。

4 在火海中的勾玉正下方调查选"ちよすいプールについてはなす"。

5 进入池后选"よつかたれ すてきなパパだす"。

特殊事件A——在右边塔的二层以后上角的门进去了见到艾莉丝的爸爸，艾利丝灵力max值up，LIPS选"よつかたれ すてきなパパだれ"艾莉丝好感度度皆up。

——桐岛的LIPS及特殊事件

(LIPS皆与艾莉丝相同)

特殊事件——从起点前进，过一座桥后会看见一个被大石堵住的洞口。在洞口前LIPS依次选"せいけんづき"、"ちゅだんけつ"和"たいあたり"。成功打碎大石，桐岛好感度up。做掉杂鱼后进洞，见到桐岛的父亲，LIPS任选。然后桐岛的父亲会教玩家"カウンター"(巨爪手臂，拳套)光武耐久度max值会up。

第七话 诅咒的牢狱

(本话流程以织姬为准)

本话开始前，玩家可到花组成员中的任意三人那里学习(其实是泡妞……)，他们会问玩家一些问题，答对其中一些关键问题后，她们的好感度会up，问题答案如下：

——真宫寺樱
1)レずかなるここう
2)てきをしる
3)わのれをしる

——神崎堇
1)かつこと
2)ていとをまもることてす
3)つとくしつかれいに

——玛利亚
1)ムチヤはしないこと
2)てきをあなどらないこと
3)いきかえること

——艾莉丝
1)ホットケーキ
2)ジョース
3)ブーブークッション

——李红兰
1)ちから
2)あかいスイッチをみぎ
3)あわいスイッチをひたり
4)きいろいスイッチをみぎ

——雷妮
1)スカルレット
2)わきじボクサ
3)あしがるれきじ

——织姬
1)てきのチカラをぶせきする
2)にげる
3)ちつちとやつつける

——桐岛加奈
1)パンタひとちり
2)わわもりシーメン
3)こブタのまるゆき

——大神一郎
1)つよいせしりよく
2)れいりよく
3)チームワーク

(注：其中大神的选项并不唯一，若玩家懂日文，可自己选选看，但女孩们的选项是唯一确定的)

学习完毕，警报大作，大家赶忙到作战会议室集合，霞说在翔鲸丸地下发现异常灵力反应，为了找出最后的魔神器，调查所谓的"魔界之王"，枫命令玩家向圣魔城深处走。

作战会议中的LIPS可随意选择，选择出击后，在与同伴对话(很有趣)中的LIPS选"まかせてください"，织姬她们的好感度up。

本话可从织姬、玛莉亚和红兰中选出一人作为同伴，若玩家带的是织姬，建议玩家带上拥有强力单体攻击技的武器。

进入迷宫后，一直向上，路边有宝箱；下楼后在上方关难民的牢房门前调查，若选"たすける"则会发现难民为魔物所化；若选"たすけな

い”则没事(本话中有好几处类似的地方,皆照此行事)。救出下面牢房中的难民(选“**たすける**”)玩家学会“**スイリュウまつり**”(双手刀、大片刀)。救完难民后向右,在右下角牢房闪光处找到“**ヘアーワックス**”;此处右上角的难民会为玩家加满耐久值,而左上方的家伙则是魔物所化。

向左折回到回复点处下楼,右边牢房中的难民为魔物所化;正下方的牢房中有宝箱,而第一个五芒星阵正上方的牢房中是真正的难民。从第一个五芒星阵处下楼捡到“**コンパクト**”。从右下的路走,路边有宝箱和回复点,再向前,有两道并排的门。从靠近的门进入上楼,捡到“**くちべに**”,在 LIPS 中选“**バラぐみのひとが**”樱的好感度 up。继续向前会接到通讯,然后下楼,此处可从右上角的宝箱中学会“**れいりょとがえし**”(大号盾);从左上角的宝箱中得到“**むらちきのセンス**”。若玩家带的是织姬,则可在左上角见到织姬的妈妈,她会令玩家和织姬的气力 max 值 up。从左下角向下可看到第二个五芒星阵,若玩家此时已救全体难民,回帝剧可得到巨剑。此剑上附有大神属的庇护技(也是 3 次!),哈哈哈!去死吧大神!第二个五芒星阵右下有宝箱。再向下走,此处是一个与第三话最后类似的溜冰迷你游戏;利用几个可移动的降魔像滑入中央的通道。很简单,玩家自己去试吧。从中央通道向下,见到蔷薇组长后开始 BOSS 战(明白为什么要装强力单体功击技了吧),战后的 LIPS 选“**だれかいもつていた**”织姬好感度 up。

——玛莉亚的 LIPS 及特殊事件

1 捡到“**とちべに**”之后选“**バラぐみのひとが**”

2 BOSS 战后选“**だれかいもつていた**”。

特殊事件——在有两个并排右门处从右边的门进入去见到花小路伯爵,玩家可学会“**パニックたん**”(大号手枪)。

——红兰的 LIPS 及特殊事件 (LIPS 皆于玛利亚同)

特殊事件——从第一个五芒星阵旁下楼,从右上走,红兰会说此处有生命反应,调画面正中看起来比两边略凹进去一点的墙壁,进入做掉魔物,从宝箱中救出难民“**カンせきまつり**”(拳套)。





——特殊物品

1 将“**ヘーアワックス**”还给大神,然后选“**ールパット**”,大神好感度两次 up。

2 将“**むらちきのセンス**”还给堇,然后选“**たかとうですれ**”,堇好感度两次 up。

第八话 最后的魔神器

(本话流程以樱为主)

从蔷薇组长的报告中得知,第三件魔神器镜藏在圣魔城的最深处。于是枫命玩家向圣魔城中心出发。出发后与同伴聊天中,选“**はい**”三人的好感度皆 up。出发前可得到双手矛。

进入迷宫下水后,从右边的楼梯上去,难民会让玩家帮忙找“**イレバ**”。在水域左偏下的宝箱中可找到“**うちゅのほん**”;水域右上角亦有宝箱。从水域右上方的楼梯上去见到第一个五芒星阵,从左边的楼梯继续上楼,从右边的宝箱中学会“**めくらまし**”(拳套)。向左走见到海军大臣山口丰礼,他会为玩家加满耐久值和气力,折回水域,来到右下角的神殿。注意:此处敌人会从镜中出来,但除了第一个和最后一个是不打不行外,其余的只要不贴着镜子或镜前的白光就 OK。进入神殿后向左可救出难民,它会为玩家加满灵力。

折回向左在回复点后救出难民,玩家学会“**えんまくたん**”(机枪手臂)下楼后从正上方宝箱中得到“**ピンクぼくとう**”。从左上角的门进入,若玩家带的是樱,可见到樱的妈妈,她会为玩家补满气力。从右上角进入下一场景,从左上角的宝箱学会“**バリガッツン**”(巨剑,单手钉头锤)。从右上角上去,见到第二个五芒星阵,继续向上来到巨大的镜前。LIPS 选“**あやしかがみです**”樱好感度 up。然后会出现真假两个樱,接下来的两个 LIPS 分别选“**あつヨモギもちが**”和“**みぎだ**”樱好感度 up。紧接着开始 BOSS 战,胜利后樱好感度 up。穿过巨大的镜子,在右上角宝箱拿到“**イレバ**”,先不急于拿镜,折回去救出不跟玩家走的难民,再回来拿镜。拿到镜后樱的好感度 up。

——特殊物品

1 将“**うちゅのほん**”还给雷妮,然后选“**ある**”,雷妮好感度再次 up。

2 将“**ピンクぼくとう**”还给樱,然后选“**じゅどう**”,樱好感度再次 up。

——大神的 LIPS 及特殊事件

1 来到巨大镜前选“**あやしかがみです**”。

2 出现大个大神后选“**あつカツどんが**”然后选“**みぎだ**”

特殊事件——从第一个五芒星阵旁边的门进入见到加山雄一,与之对话后水中出现魔物,LIPS 选“**しろいギター**”,胜后大神好感度 up 并得到“**しろいギター**”。回到帝剧后得到感谢。

——堇的 LIPS 及特殊事件

1 来到巨大堇后选“**あやしかがみです**”。

2 出现两个堇后选“**あつこちゃが**”然后选“**みぎだ**”。

第九话 决战 魔界之门

(本话流程以樱为主)

回帝剧后,大家为找到三件魔神器而雀跃不已,此时,樱会邀请玩家与大家一起赏月,此处有一大堆 LIPS……

忽然警报大作,翔鲸丸地下开始异变并出现巨大灵力反应,魔界之王开始行动了,于是枫让玩家带上魔神器踏入魔界。

本话中带任何一位成员,带上自己喜爱的女孩,出发吧!**注意:在去打 BOSS 前,一定要进行一下难民补完计划(本话的回复点附近有堇的专属难民 X1)**。在救出各话的全部难民后,好感度最高的女孩会对你表示祝贺,然后山口丰礼会将他的“**大切の物**”送出去(唉,这个老家伙)。

进入迷宫后,会出现 LIPS(只有一项),选后樱的好感度 up。向前走,路边的难民会为玩家加满血。继续向前走,在路边宝箱中学会“**かばう**”(巨剑,大号盾)。下楼后向右可从宝箱中学会“**バリスバヤン**”(双尖矛、重拳套)。折回向左,路边有回复点,向下走救出难民,玩家学会“**でこピン**”(巨爪手臂)。下楼后在右下救出难民,然后向上走,会见到守护魔神器的三个 BOSS,此时 LIPS 选“**まけないぞ**”樱好感度 up。打倒三 BOSS 的合体后救出难民,得到“**カメラ**”。进行完难民补完计划后,在总部好好补给一下药品,改组一下装备(建议用巨爪手臂配双尖矛或单手钉头锤)。**注意:一定要带至少两个光武充气娃娃(若玩家已学会“デコイ”则不带也行)**。来到魔界之门前,门已被邪气冲开,魔界之王从门中现身。他会诱惑玩家是否愿一起流浪世界,若选“**わもしろいそだな**”,则玩家将与魔王共同支配世界,然后 Game over。因此应选“**バカなことがいうな**”。然后,魔界之王会招出一只 BOSS,这家伙虽然不强,但玩家一定要保存实力,尤其是气力!打掉它后,樱的好感度 up。此后的对话中有 LIPS,只有一项,选后樱好感度再次 up。然后开始最终决战,魔界之王强得吓人(提示:用充气光武娃娃卡位)!

其它的玩家自己去拼吧。

——THE END

文/李沛锋



文:小孔
责编:斗 13

狂野历险 3 PART2

虽然这次做攻略之前对狂野历险系列 RPG 的难度早有心理准备，但实际进行当中却依然不时地为她错综复杂的谜图以及几近无限的隐藏因素所折服。这的确是为多年 RPG 老鸟们准备的游戏，如果对 RPG 不是拥有十二万分的热情和毅力，真的无法坚持到最后……荒野的候鸟们，为了拯救ファルガイア继续我们的历险吧!

PS2 厂商:SCE 发售:2002 年 3 月 14 日 类型:RPG

第 17 号调查ポイント

从ディスティニ－ア－ク南下到达的大陆上陆搜查（从这里开始的普通战斗有可能会发生同伴落单的情况，不过坚持 3 回合其他的同伴就会赶到）。迷宫中经常要使用搜寻雷达ディテクタ－寻找隐藏道具。

进入后第 5 层会和预言者的召唤兽 BOSS 战。优先打倒对火弱的ロバ,否则它的全体混乱不是好玩的。イヌ对风弱,ネコ对水弱,トリ对地弱。

接下来有三次和マヤ的共同作战，基本上都要活用小女孩的点火牌。第三次为了阻止后面刺来的石箱,可用炸弹使之暂停,对マヤ后面的石箱可以用冷冻娃娃阻止。或者用 R2 发连续点火牌也可以阻止。继续前进会遇到 BOSS ハンプティ（对暗弱）和ダンプティ(对光弱)。优先打到前者,否则他会给后者加血。用イレイザ－消去ハンプティ身上的魔法效果。

再向前走会开始和シュレディンガ－一家战斗。优先打倒黑人,然后是猫。胜利后要在 15 分钟内从遗迹逃离。

回到ディスティニ－ア－ク,发生事件,读图书馆的书。

到ブ－ツヒル(X:15700/Y:450)操作ヴァ－ジニア对话。进入叔父的家发生事件。出村子又发生事件。然后到バスカ－コロニ－的祭坛又发生事件。去下一个迷宫。

无限连环永久机关(X:9450/Y:10800)

从バスカ－コロニ－向西南遇浅滩上陆搜查。

■齿轮用摇杆转动 2 回,再踩开关。

■＊和パイロドレイク战斗。如果在沙海中取得了炎之指环那么将完全防御它的炎属性攻击。它对冰弱。重力魔法也有效。

战斗后用大力拳套マイトグロ－ブ搬动箱子向北前进（箱子里侧可用炸弹破坏墙壁）西南的开关不是ギャロウズ就没有反应。

■中央的通路下面的蘑菇球用回旋镖点开，开动最开始的振子。然后开动第二个开关让第二个振子动起来。让ギャロウズ调查最后的开关。

■乘回转的齿轮移动。开动开关,开动风车。风车和齿轮之间有时间差。最后的开关也还是要ギャロウズ开动。

■从 1 点到 12 点的方向顺时针点火。

■和ア－スガルズ连战。当它发动众神的岩石既是发动了防御上升和反击模式。第二战是除了ギャロウズ以外的其他三人作战。事件后得到召唤兽“时の齿车”。

ニ－ズヘッグパス

到世界各地收集ニ－ズヘッグパス相关情报

1. ブ－ツヒル 打听巨人像的位置。
2. ディスティニ－ア－ク的图书馆有《恶龙传说》的书。
3. バスカ－コロニ－从シェ－ン、リレイナ听说在レイライン方向。
4. 在クレイボ－ン的ベッキ－听说寻找ニ－ズヘッグパス的方法。
5. 在ティティ－ツイスタ－旅店的クラウディア听说在サンドキャナル附近巨人像的位置。
6. 在リトルロック的コバ－ン听说ニ－ズヘッグパス入口有两个巨人。

两个巨人一个在ブ－ツヒル东北岬角，一个在サンドキャナル西北的岛上。视线相交处附近有两个可以用潜砂舰登陆地方。

西侧入口：从バスカ－コロニ－向北略偏西到对岸。森林中搜查。一进去就是 BOSS 战。BOSS 对光和暗弱,注意防沉默和混乱。此地的小敌人有即死（アムドゥスキアス），优先打倒。

■崩落处行走时按 X 键蹑足前进。故意掉下去有宝箱。

■使用マイトグロ－ブ搬箱子。

■扳开关打开一个闸。

东侧入口：从ディスティニ－ア－ク向西南前进上路搜查森林。同样的 BOSS 战。

■用飞镖打悬崖下面的开关(R2＋〇)。

■有封印门。上面的门用点火牌点燃三盏烛台。

■扳开关打开另一个开关。继续前进。

ニ－ズヘッグパス正路

■旁边的房间有小姑娘的瞬间移动ゲイルクレスト,后面的房间基本都有用到。

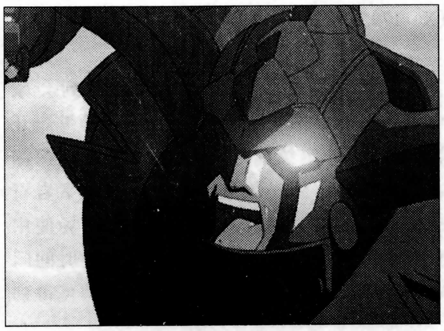
■开开关移动平板，用ゲイルクレスト返回就可以不踩那个金属键。

■踩木箱中间的键；用マイトグロ－ブ做成道路供ゲイルクレスト移动。

■按 X 键蹑足前进使用ゲイルクレスト。

■用マイトグロ－ブ在西南角斜放箱子。

■用マイトグロ－ブ把箱子放在上面，ゲル



クレスト向南侧行(木箱扔掉)。

和 BOSS リヒャルト战斗，他会反击，注意及时回复即可。

再和 BOSS バラ－ジュ战斗，注意在他发动无敌行动之前攻击。

事件发生

グリ－ンロッジ

ヴァ－ジニア被父亲所救但是到下一个迷宫之前 VIT 变为 0(这附近有斗技场得到的“アイテムチェッカ－”可找到“Ex ファイルキ－”一个！)。

破戒树ユグドラシル

在湖西搜查出现高柱(湖南有猜谜 15)

■内部的防卫装置可用回旋标或炸弹破坏。

■和 BOSS ミレディ战斗，注意防毒。

■用点火牌打着所有的红色灯。

■用冰枪封住风口。

■和 BOSS マリク战斗，注意他先集中攻击ギャロウズ，ギャロウズ战斗不能后开始全体攻击。注意防病气、忘却、沉默。

■墙壁用连续炸弹炸开。

■蹑足前进，再使用マイトグロ－ブ滑动箱子去压开关。

■和 BOSS リヒャルト战斗，再和ジェイナス战斗。

■8 个柱子记住闪亮的顺序，按顺序调查。

■用ステディド－ル碰开关上的箱子，用回旋标点灯。

■在没路之前用ゲイルクレスト高速移动。

■全部的方块踩红。和 3 个预言者战斗。

离开破戒树可以去拿龙机了，具体方法如下：

1. 和ジョリ－ロジャ－栈桥上的男子对话。
2. 通过秘密花园旁的海峡去内海北岛找ラクシスランド(X：17780 / Y：18980)。
3. 打听龙机情报，在 ARM 屋得到召唤娃娃クレイマ－ド－ルズ。
4. 到内海中心火山岛南找到ドラゴンズレア(X：17954 / Y：13110)。

ドラゴンズレア中被间歇泉碰到会减血。在一处有两个宝箱的桥上使用爆弹炸开岩石中的路，继续前进，有的地方要跳下深渊才能找对路。到一处宽阔地会突然落下岩石挡住回去的路，继续前进在火山口空场使用召唤娃娃，龙机就会出现，战胜他只是时间问题。结束后回答的答案选择 2.1.3.1 即可得到飞空龙机到世界各地探索了。

回ディスティニ－ア－ク的星天球的间发生委托事件。

龙机果つる墓所

(X：13750 / Y：6400)

■用木箱打水色三角。

■踏木箱围起来的键。

■打开开关(3 个房间共三个)。

■得到跳跃靴（ラジカルスニ－カ－），使用跳跃靴启动起爆装置，20 分钟内离脱。在出口遇见 BOSS ブエル，注意防麻痹，可先用光属性攻击打开它的外壳再用物理攻击。

回デスティニ－ア－ク星天球左台阶找到教徒ヘルガ获得报酬 15000G。

到バスカ－コロニ－的祭坛发生事件，得知星之足迹方位。

星の足迹

(X：9400 / Y：15451)

■踏开关后，按 X 蹑足前进。

■南侧门在得到小姑娘的第三个 GOODS 变晶牌之前不能进。

■按照石板书写顺序踩踏方块(北 2 西 2、北 3 西 1、北 2 西 3、北 1 西 2、北 1 西 3、北 3 西 2、北 1 西 1、北 2 西 1)。

■黄、银、绿色的箱子按照颜色放在同色方块上。白色箱子放在红色方块上，用ティンダ－クレスト烧红。

■BOSS 战 3 人召唤兽。注意防混乱、战斗不能，集中物理攻击。

回バスカ－コロニ－和 NPC 对话。

はるか梦の址

(X：20100/Y：16650)

■使用“ラジカルスニ－カ－”跳上铁丝网。

■转动控制杆进入门中。

■以木箱投掷机关，进入门中。

■用炸弹破坏激光装置。

■登上铁丝网，用回旋镖击中球体机关。

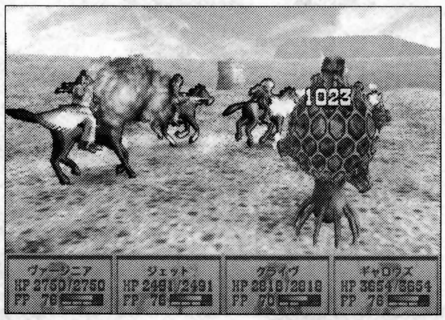
■用冲刺撞中开关。

■在机关以外的地点抓住铁丝网，落在机关上。

■用回旋镖击中右前方球体开关。

■与フンババ战斗。

其会三回合一次使用全体战斗不能魔法，必须事先给素早高的一人配备上即死防止耐性。



フイラ＝デル＝フイア

(X：10550/Y：18250)

从ブ－ツヒル向西南前进，浅滩上陆

■先到下面的房间拿到眼睛男的第三个 GOODS 吊钩アンカ－フック。

■用吊钩打球体打开门。

■按 X 蹑足前进。出口有裂缝的地方可用炸弹炸开。

■用大力拳套搬箱子再用吊钩。

■和 BOSS 变色龙战斗。弱点冰。注意防沉默和战斗不能。当它变透明的时候物理攻击无效。

到クレイボ－ン调查废塔情报。



ケイジングタワ－

(X：9370/Y：9030)

■使用跳跃靴前进。如果被球体捕捉到要连续打方向键挣脱。球体的动力供给装置使用炸弹炸掉。

■同前。万一被球体传送会来到三 F 的牢房。用身体撞击房门。

■和マヤ一家战斗。优先打倒黑人。否则マヤ之外的三人会组合进行全体攻击。

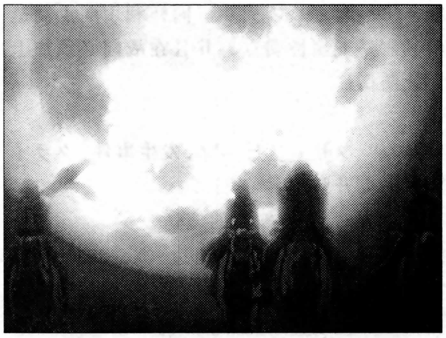
■开关使用跳跃靴，打开电梯。到一层拿宝箱

后继续前进。

■同前，并需要使用吊钩。

■同前。发生事件。マヤ被掠走。

クレイボーン入口右侧的房子和デシンセイ对话。出镇子发生事件。



魔兽解体处理设施

(X:17700/Y:24000)

■大箱子需要大力拳套推动。需要小姑娘的瞬间移动牌。

■铁格子的门需要身体撞击打开。

■开关用印第安人的搬物娃娃去碰。要站在墙上碰南边的开关。

■用大力拳套把箱子放到有一个格子距离的地方(箱子后面有隐藏入口)。

■调查地上的书发生事件。在道具菜单使用“落ちていた文库本”找到“カードキー”。这里还有一个封印门，可有隐藏 BOSS 战。先打大 BOSS。在它复活前攻击小 BOSS。

回到记忆的遗迹，绕到 3F 大厅墙上有石板的地方，这里原来不能进的地方可以用吊钩上去。

■按最左、中央、最右的顺序调查人像。

■在正面的画前使用点火牌。

■门前使用“カードキー”，进入得到“泪のかけら”。

■到 3F 大厅和 3 个预言者战斗。基本注意点同前。

追踪到机神のゆりかご

(X:14470Y:17570)

发现无法进入，到ラクシスランド和ローラ。对话得知情报。到ディスティニーアーク和教主ラミアム对话，到图书馆使用吊钩看上层书“机神のゆりかご”。

仄昏き根の路

(X:8300/Y:22650)

有岩石挡住入口，用龙机的导弹破坏(R2)。如果贵重召唤兽没有拿齐就不能进入。

贵重召唤兽

(到堕ちた圣域用跳跃靴跳上另外四个石碑，让印第安人调查)

1. 爱之奇迹(ラフティーナ)

在秘密花园东的海峡打败魔兽パラル・クォ・ナーガ后（主炮换成アークスマッシャー即可)，得到スーツケース，回ジョリーロジャー的 ARM 改造屋给エミリア可以得到“石之女神”。

在堕ちた圣域西北石碑前使用“石之女神”,和ラフティーナ战斗。

第一回合用“エクステンション+リフレクト”反射她的“ウィークメーカー”,以后用各种魔法攻击均可。胜利后得到“爱之奇迹”。

2. 勇气之纹章(ジャスティーン)

在ガンナーズヘヴン斗技场通过ノービスリーグ得到アイテムチェッカー，然后去ジェムストーンケイブ的另一个隐藏出口(轰炸有阳光照到的岩壁)外面搜索，得到“石之狮子王”。

在堕ちた圣域东南的石碑前使用“石之狮子王”,和ジャスティーン战斗。

注意装备“战斗不能”状态防御，用“イレイザー”除去它的“ハイパー”状态。胜利后得到“勇气之纹章”。

3. 希望のかけら(ゼファー)

在リトルロック打听 ABYSS 的情报，到 ABYSS(X:20500/Y:10115)要用龙机导弹打碎 X:25275/Y:7175 附近的挡路岩石，再徒步进入荒原搜查 ABYSS 进入 10 层和エフレム?ザイン战斗。他会自动魔法反射所以用物理攻击为好。胜利后得到“石之龙神”。

在堕ちた圣域西南的石碑前使用“石之龙神”,和ゼファー战斗。胜利后得到“希望のかけら”

4. 欲望之腭(ルシエド)

到ゴブズアジト(X:15694/Y:24794)有地面陷阱的房间用跳跃靴跳上登梯，前进得到“石之影狼”。

在堕ちた圣域东北的石碑前使用“石之影狼”和ルシエド战斗。HP 低的同伴安装暗属性耐性，除此以外的属性耐性一个也不要装。胜利后得到“欲望之腭”。

回到仄昏き根の路。

仄昏き根の路

(X:8300/Y:22650)

■得到小姑娘的第三件 GOODS“变晶牌”チェンジクレスト（对宝物雷达有反应的动物们要遭殃了……)。

■对着白色的晶体使用チェンジクレスト。



■对开关上的橙色晶体使用チェンジクレスト。 ■橙色晶体变成橙色箱子之后用大力拳套移动。 ■橙色晶体变成橙色箱子铺路之后用瞬间移动牌。

■变两个橙晶。

■变全部的橙晶。

■橙色晶体变成橙色箱子铺路，用瞬间移动牌。■对着金属网对面的白晶使用变晶牌。

■用移物娃娃和变晶牌消去箱子。对面的橙晶变成箱子用来挡住瞬移。瞬移。在对岸使用回旋镖击中蘑菇球。

■将四个晶体变成四个箱子排成一线一起消去。

进入机神のゆりかご内部，调查球体可回复 HP 等。

■被光照到就会发生战斗，用吊钩可破坏灯。用移动娃娃开开关。

■和 BOSS オセ战斗。一开始物理攻击无效。等变身后才可物理攻击。

■调查正面的装置启动电梯。

■一定时间内踏到四个开关开门。

■跳跃靴跳上金属网回避机雷。

■跳跃靴跳上金属网移动打开开关。

■医疗装置可回复体力，继续前进遇到ミレディ和マリク,BOSS 战。和以前相同。

■不能破坏的灯前用移动娃娃打开开关。

■同前前进，在最后的金属网上用回旋标打蘑菇球。

■事件后ワイバーン龙机战。用战斗レベル危险地域限定解除可上升各能力，最后用龙之咆哮解决。

首先去ディスティニ－アーク，向教团成员打听有关パラックライズ之地望远镜的情报。

到パラックライズ。

パラックライズ

(X:11890/Y:14130)

爬上平台，用望远镜发现魔族浮游基地的位置(随机)。

根据望远镜所提供的坐标，到达魔族浮游基地所在地，在歪曲的空间上方用龙机的导弹（R2）连续攻击数回便能使它现形，进入。

■用炸弹破坏开关。

■活动的床用冰冻住，使之保持一段时间停顿。　■调查门边的控制器，回到刚才的路，会有事件发生。　■接触密码会有提示，在规定时间内准确输入。

■使用“マイトグロ－ブ”将三大一小四个铁箱将地面开关完全压住。

■利用回旋镖击打全部三个晶体（每打一个会使传送带速度加快，因此建议先打最内部的那个）。

■与关底ファフニ－ル战斗。其会使用持续三天地壳污染的魔法，并且针对收到的攻击相应采取反击，回复手段必不可少。

■使用“アンカ－フック”移动。

■用回旋镖击中晶体，打开门。

■与关底リヒャルト三人战斗。必须注意リヒャルト的反击是将自己所受伤害完全反击到对手身上，因此万不可用过于强力的攻击手段，注意用广范围道具回复，并且施以无属性魔法攻击（亦可制造光属性弱点，用光魔法攻击），首先击倒リヒャルト。

■用冰将活动的墙壁冻住，并用炸弹炸开。

■规定时间内准确输入提示密码。

■与“ジ－クフリ－ド”战斗。先用偷窃魔法“ピックポケット”将其回复药品偷去，随后针对其物理攻击只要注意回复HP便能轻松过关。



■发生事件后，与ドラグナ－ジ－ク战斗。与一般龙机战相差不多，用战斗レベル危险地域限定解除提升能力，再用ドラゴニックガンブラスタ－进行猛烈攻击。

回到バスカ－コロニ－，情节过后接近シェ－ン时引发事件。到生け质の祭坛。

生け质の祭坛

(X: 12900 / Y: 12580)

■以“ステディド－ル”将方块排列成一直线，用“ゲイルクレスト”通过。

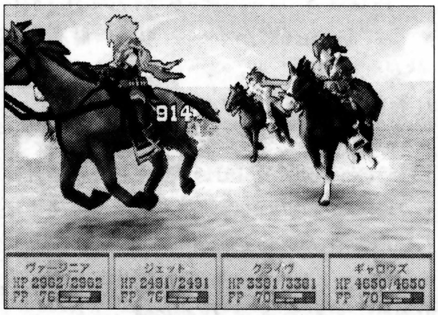
■用冰将所有烛台火灭去，静待片刻，燃起火的烛台为正确方向。连续三个这样的地区。

■与ハイドラ战斗。战斗前注意加上水属性以及毒状态耐性。针对ハイドラ较高的回复能力，可用连续火属性攻击打消，其弱点为冰属性。

■用冰冲洗被污染的石板，显示隐形的道路前进。

■与サラマンドラ战斗。战斗前准备加火属性耐性。其辅助魔法会使己方所受火属性伤害加倍，并且减轻自己的弱点冰属性，因此给其制造光属性弱点和以无属性魔法攻击为上策。

回到バスカ－コロニ－触发事件。到达魔界柱。



魔界柱

(X:18400/Y:6350)

■用炸弹炸开有裂痕的柱子。

■使用“ラジカルスニ－カ－”使平台降下，等高度与对面持平时用“チェンジクレスト”移动。

■移动的铁床在弹出第二个时，算准时间差，用“チェンジクレスト”移动过去。

■用冰冻住柱子，再用“ティンダ－クレスト”急速解冻，用炸弹炸开。

■与ゲシュペンスト战斗。普通战斗场合可用光属性魔法打消其暗属性圈层，并且注意尽量加上暗属性耐性即可。

■用回旋镖击打阶梯下晶体，打开房门。

■用“ゲイルクレスト”打开宝箱。

■看准跳跃点用“ゲイルクレスト”通过。

■与ア－スガルズ战斗。同样利用弱点制造给其制造光属性弱点，并且在战前必须加上即死防御。

回到ハンフリ－スピ－ク，发生事件，クライヴ暂时离开队伍。

与村中人对话，得知目的地。

去デュ－ンキャニオン南边（X: 20300/ Y: 7800），龙机能够降落的地点降下，然后骑马去目的地。到达背塔魔界柱。

背塔魔界柱

(X:24600/Y:10400)

■用回旋镖破坏柱子最下方晶体，并用“ラジカルスニ－カ－”在此地移动。

■与ネビロス战斗。它对光弱。会使用地水火风四种属性的全体魔法，但是在战斗一开始会问你想怎样的死法，选择一个你全员有耐性的属性吧！クライヴ以外的三人参战。战斗后操作角色变为クライヴ。

■用炸弹破坏装置。

■踩上黄色机关后，按START键将操作角色转换为其他三人。

■踩上桥面的黄色机关，再换回クライヴ。

■踩上桥上蓝色机关，换成其他三人。

■在门前变更为クライヴ。

■踩上桥上黄色机关，换成三人。

■用冰冻住柱子后，用回旋镖击中球体开关

■在门前变更为クライヴ。

■踩上桥面蓝色机关，换成三人。

■踩上红色机关，换回クライヴ。

■合流后用マイトグロ－ブ将三个方块押上开关。

■用冰将中央柱子冻住后，用炸弹破坏。

在ブ－ツヒル发生事件后，得到女儿留下的信（打开道具栏调查）。

到ミ－ミルズウェル（X: 440/ Y: 19420）引发事件，其后再度前来可得到道具（最后之扉密码为“TOMORROW”，如果输入“emeth”则与隐藏关底リリティア战斗）。

被方块堵满的屋子可将方块破坏后找到通路。

回到バスカ－コロニ－，在ギャロウズ

家触发事件。

到生け质の祭坛进入内部后，自动转移至最终迷宫ナイトメアキャッスル。



最终迷宫

■除了正面以外,还有六个隐藏通路。

1. 入口侧的宝箱,通过机关打开。

2. 点燃阶段上右侧烛台。

3. 用炸弹炸开入口右侧有裂痕的墙壁。

4. 移动阶段上的石像。

5. 入口左侧的两个开关在押下一个的同时，用"ステディドール"同时押下另一个。

6. 用"アンカーフック"打开入口左侧的球体开关。

■在红色的地面根据其移动规律前进。

■道路分为两条,上→左为正确方向。

■最后断裂的道路用"チェンジクレスト"突破。

■与灾厄兽ディザスター・ウォーター战斗。它会全体水属性魔法,对火和雷弱。

■在面前最近的道路将控制杆推成"┌ ┌┘"状通过。

■点燃球体开关后，在中间移动地面出现时迅速以"ゲイルクレスト"通过。

■以"アンカーフック"上升后,在颜色不同的地面用"ラジカルスニーカー"。

■与灾厄兽ディザスター・ファイア战斗。全体火魔法,对冰弱。

■用"ティンダークレスト"及回旋镖击中黄色球体,用冰来察看通路。

■用"ゲイルクレスト"通过。

■与灾厄兽ディザスター・ムーン战斗，全体无属性攻击,注意回复。

■按提示顺序用相应的 goods 对正面石像使用("ティンダークレスト"→"フリーザードール"→"ブーメラン"→"チェンジクレスト")。

■根据蔷薇画提示,将九个方块照样摆放。

■与灾厄兽ディザスター・ブライト战斗。全体光属性魔法,对暗弱。

■在中央石板找到正确通路(西→北→东→南→西)。

■在中央石板找到正确通路(北→东北→西)

■与灾厄兽ディザスター・ウィンド战斗。全体风属性攻击,对地、水弱。

■用"マイトグローブ"移开巨大方块。

■同样用"マイトグローブ"移开巨大方块，自右前进。

■与灾厄兽ディザスター・アース战斗。全体地属性魔法,对风弱。

■与灾厄兽ディザスター・ラック战斗。全体无属性攻击。可赋予弱点。

■接着与ティアマット战斗。如果之前的灾厄兽没有清除干净则它的全体魔法会攻击多次,很厉害。

■最后记录点。以"梦魔之键"前进。

■与ベアトリーチェ战斗。全体暗属性魔法和全体魔防低下状态以及全体睡眠状态攻击。可用"弱点赋予"暗属性弱点然后全员魔法反射。眠耐性可用エクステンション+ステ タスロック锁定。

■战斗后使用道具脱出。

■在ディスティニーアーク与ベアトリーチェ再战后,进行最后关底战。

最终 BOSS 攻略

事先最好有麻痹耐性和全属性耐性。

<ネガ・ファルガイア第 1 形态>

HP18000，用普通攻击即可打倒，可在此时加上各种辅助魔法。

<ネガ・ファルガイア第 2 形态>

HP20000,注意防麻痹,普通攻击即可。

<ネガ・ファルガイア第 3 形态>

HP5000,利用コマンドリプレイ,在核剥离后攻击。

<ネガ・ファルガイア第 4 形态>

HP7500×4,出现 4 个。属性耐性有转换。对付的方法见下例：

在有光属性耐性时，先用ミスティック+ダ クジェム再用エクステンション+スペクトル的顺序攻击即可。其他与此同理。

<ネガ・ファルガイア第 5 形态>

HP12000＊2,出现 2 个。常时魔法反射。用"ハイパー"攻击力加倍集中攻击一体。

<ネガ・ファルガイア第 6 形态>

HP30000，对全属性弱，也会全属性单体攻击。不过受到属性攻击后弱点会逐渐减弱而消失。所以应该不停变换属性攻击，给两个物理攻击手的攻击附加属性然后"ガトリング"。

<ネガ・ファルガイア第 7 形态>

HP25000，同上，但是会在属性无效后开始吸收。

<ネガ・ファルガイア第 8 形态>

HP15000，有两个 HP2000 的使魔。会全体暗属性魔法。一个使魔物理攻击无效，两个使魔魔法攻击无效。打倒一个使魔后集中攻击本体。"システムクロノス"有效。

<ネガ・ファルガイア第 9 形态>

HP15000,有两个 HP2000 的御使。会全体光属性魔法。攻略同上，对本体使用魔法攻击。"システムクロノス"有效。

<ネガ・ファルガイア最终形态>

HP30000，对全属性弱，生成 4 个 HP2800 的触手,分别会水+暗、地+冰、雷+光、火+风的全体属性魔法。分别给本体加魔防、物防、魔攻、素早 4 种支援,分别给本体加同上 4 个组合的弱点消灭。本体受到某种属性的攻击,就会生成此种属性的触手。从第 5 回合开始,本体会开始全体无属性魔法攻击。

攻略方法：按照触手生成的顺序依次打倒。……

ENDING

打过了这样 BT 的最终 BOSS，对于 ENDING 已经不想再多说什么了,对各位经过无限努力达到 ENDING 的 RPG 达人们来说，过多的言语的确是无效的了。最后,别忘了存一个进度，如果手上有 8 个 EX FILE KEY，现在就可以看一些好东东了。如果觉得第一周目还没有达到 BT 的极致，那么也可以花 2 个 EX FILE KEY 选择继承一周目的级别和金钱进行二周目的 BT 之旅。各位候鸟们加油吧！





北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

本店销售的各种主机有 PS Ⅱ机、PSone 机、DC 机、GBA 机、GB 彩机、GB 薄机(价格电询)

专业二手货市场,本店系二手货指定回收销售中心,并可交换新旧主机,高价回收机种及软件(PS Ⅱ、PS、PSone、SS、3DO、SNK、GB 电脑随身听 CD 机及各种二手电器

SNK、3DO、SFC、N64 软件各 15 元/张、15 元/张、60 元/套、60 元/套　SNK 光碟机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 5 张软件 = 650 元
SNK 彩色手掌机 + 1 盘卡 = 420 元　SNK 黑、白手掌机 + 1 盘卡 = 300 元　百代彩色手掌机 + 太空战士 8 = 650 元
N64 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 卡 = 750 元　彩色液晶 4.5 寸电视:6 寸黑白电视分别是 650 元/台、120 元/台
PS 机各种型号七 - 九成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 400 元 - 600 元　PS、SS、SFC 拆件用的废主机各 100 元/80 元/50 元/台
GBA 机/GB 彩机/GB 薄机六 - 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 500 元/550 元/300 元/350 元薄 180 元/220 元　宝利来立拉立现照象机 = 150 元
SS 机五 - 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 350 元 - 500 元　VCD:爱华便携式 VCD + 液晶屏幕 + 原装电源 + 摇控 + 新生防震动功能 + 八五成新　1800 元
VCD:松下便携式 SL - VP30 + AV 线 + 电池 + 九成新 = 700 元　卡西欧液晶小电视 EV - 550 - 2.5 寸 650 元　牛津好易通 PDA8899S + 兰色 + 七成新 = 200 元
名人电脑东方之珠 JQ - 1997 夜光显示中英文手写声控记事本 + 八成新 = 120 元　快译通 EC3600 牛津当代大辞典 + 银白色 + 九成新 = 120 元
录音笔:NVJINE 238 分钟数码录音笔 + 耳机 + 扩音器 + 电话线 + 九五成新 = 200 元　随身听:爱华 PX370 银白色 + 普线控 + 8 成新 = 300 元
名人 21 世纪第二代电子记事本/电脑辞典 BATTERY AAAX2 + 九成新 + 黑色 = 80 元　随身听:爱华 TA163 型 + 耳机 + 7 成新黑色 = 100 元
随身听:索尼 WMFX101 型 + 耳机 + 6 成新黑色 = 80 元　随身听:Bolouipcl - 123 单机浅兰色九成新 = 60 元　随身听:Aolton BS - 319 型银灰色七成新 = 60 元

邮费一律 20 元

GB 卡特价区

飞龙拳 EX 10元
法拉利赛车 10元
蓝精灵 10元
中毒英雄 10元
战场四狼 10元
洛克人Ⅱ 10元
F1 赛车 10元
音乐舞会 10元
炸弹人 10元
三二四驱车 10元

至尊神探 10元
98 飞机 10元
赌神 10元
高气压 10元
热血学校 10元
月影村怪物 10元
花木兰 10元
97FFF 10元
滑板小子 10元
机甲警察 10元

天外魔境Ⅱ 10元
近距离战争 10元
电车Ⅱ 10元
魔法汽泡外传 10元
人生游戏 10元
篮球飞人 10元
大贝兽物语 10元
飞机 10元
西部牛仔 10元
特殊警察 10元

雪人兄弟 10元
99NBA 10元
炸弹人Ⅱ 10元
大富翁日文 10元
游戏王Ⅱ 10元
信长野望 15元
街霸Ⅱ 15元
97 格斗王 15元
口袋金、银(日文)各 15元
暴走战记 15元

光之继承者 15元
热血硬派 15元
实况足球 15元
侏罗记公园 15元
罗德岛战记 15元
牧场物语(日文) 15元
太空战士Ⅵ 18元
利刀 18元
幽幽白书 18元
合金装备 18元

辛普森家庭 18元
勇者斗恶龙 18元
FIFA2000 20元
女神转生外传 20元
口袋绿中文 20元
格兰蒂亚 20元
口袋黄(中文) 20元
牧场物语 3 20元
心跳回忆(文艺篇) 20元
古墓丽影 20元

口袋战士 20元
99 足球 20元
三国志(中文) 20元
口袋青(中文) 20元
格斗 99 天王 20元
口袋芭比(中文) 20元
第三次机器人大战 25元
大富翁(中文) 25元
真女神传生(黑之书) 25元

第二次机器人大战(中文) 25元
口袋虹(中文) 25元
真女神转生(红之书) 25元
萨尔达传说(大地之章) 25元
勇者斗恶龙Ⅱ 25元
实况 2001 25元
机器人大战完结篇 28元
海盗军团 28元
太空战士 X 28元

口袋炸弹人 28元
鬼屋魔影 28元
帝国时代 30元
雷曼 2001 30元
鬼太郎(中文) 30元
古墓丽影(中文) 30元
口袋水晶(中文) 30元
名侦探柯南(中文) 35元
仙界大战 35元

心跳回忆(体育篇中文) 35元
格兰蒂亚(冒险王) 35元
星之海洋 35元
游戏王 4 35元
纹章传说(中文) 35元
魔法芭比(中文) 35元

邮费每次 10 元

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!!注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
鬼魂降临	40	射雕英雄传(1CD)	42	寄生前夜 2(2CD)	55	龙战士 4(1CD)	40	牧场物语 3 1CD	35	神来 1CD	35
鬼屋魔影 4,2CD	55	永恒传说(3CD)	62	007 Ⅱ之黑日危机(1CD)	42	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	前线任务 3 1CD	25	世纪末吸血鬼 2CD	50
寂静岭	40	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	封神演义仙界大战(1CD)	43	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	枪神 2、3 各 1CD	40/40	高达 GFIF 1CD	35
三国 7(1CD)	40	机器人大战 α(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	燃烧战车(3CD)	70	勇者斗恶龙 4 1CD	40	99 拳皇(1CD)	35
龙骑士传说(4CD)	73	放浪冒险潭(1CD)	40	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	机器人大战 α 外传(1CD)	40	恶魔城夜想曲 1CD	40	沙加徽章(1CD)	40
		生化危机 3(1CD)	43	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	恶魔城历险记(1CD)	40	大航海时代 4 1CD	40		

索尼 PS 经典系列,软件现货供应,精装黑碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

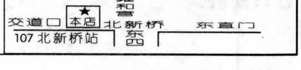
001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼Ⅱ
007 钟楼Ⅰ
008 槌槌大作战
009 盗墓者Ⅱ
010 太阁立志传Ⅱ
011 海剎赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务Ⅱ
017 前线任务Ⅲ
018 大航海Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园Ⅰ 2CD
050 私立学园Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一篮球
062 射击四合一
063 武道士之刃Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蜴蜴人 2CD
068 爆走传说Ⅰ
069 爆走传说Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车Ⅰ
104 危机四伏
105FF4 - 6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸Ⅱ
108 梦幻Ⅰ + Ⅱ
109 梦幻Ⅵ + Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加Ⅰ
122 魔剑美神Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞Ⅱ
129 行星格斗Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场Ⅱ
138 雷怒机兵Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL3 圣诞节Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一篮球
183 冰峰 RPG
184 银河之星Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花札
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车Ⅰ
212 GT 赛车Ⅱ
213 极品飞车Ⅲ
214 极品飞车Ⅳ
215 极品飞车Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机Ⅰ
218 雷霆战机Ⅱ
219 越南战役Ⅰ
220 越南战役Ⅹ
221 阿兰多拉Ⅱ
222 妖精战士Ⅱ
223 妖精战士Ⅲ 3CD
224 生化危机Ⅰ 2CD
225 生化危机Ⅱ 2CD
226 生化危机Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机Ⅰ
229 恐龙危机Ⅱ
230 古墓丽影Ⅲ
231 古墓丽影Ⅳ
232 古墓丽影Ⅴ
233 浪漫沙加Ⅱ
234 龙战士Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳Ⅲ
237 山脊赛车 1 - Ⅳ合集 2CD
238 陆行岛不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟Ⅱ
241 太空战士Ⅶ 4CD
242 太空战士Ⅷ 4CD
243 太空战士Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代Ⅳ
246 机器人 α
247 实况Ⅲ
248 实况Ⅳ
249 实况Ⅴ
250 自由人Ⅰ
251 自由人Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOISOUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄Ⅰ + Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志Ⅰ
267 三国志Ⅴ
268 三国志Ⅵ
269 三国志Ⅶ
270 少年街霸Ⅱ
271 少年街霸Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王Ⅰ - 辣妹子
276 舞王Ⅱ
277 鬼魂力量Ⅱ
278 太阁立志传Ⅲ
279 天诛 - 忍凯旋
280 天诛 - 忍百选
281 天诛Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗Ⅱ
286 心跳Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量Ⅱ
290 格斗力量Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜Ⅰ 2CD
293 寄生前夜Ⅱ 2CD
294 波波物语Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒Ⅰ
297 妖精战士Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语Ⅱ
309 牧场物语Ⅲ
310 舞王Ⅰ
311 化解危机Ⅰ
312 化解危机Ⅱ
313 合金装备Ⅰ
314 合金装备完全 3CD
315 血腥咆哮Ⅰ
316 血腥泡哮Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集 2CD
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD
324 武藏传
325 皇牌空战 2
326 皇牌空战 3
327 高达 1079 2CD

SS 特价配件:原装电源卡、原装方向盘、4M 加速卡、记忆卡　180 元/80 元/68 元/68 元　邮费 10 元
土星 SS 软件均现货供应,优质金碟、精致黑碟,每张 10 元、15 元　邮购请索取目录　邮费 10 元不计张数,邮购写清代号即可。

过关:A　模拟:B　冒险:C　益智:E　格斗:F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国 V(中文版)
G37 魔兽争霸Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量Ⅰ
G47 龙之力量Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战Ⅱ 3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战Ⅰ + Ⅱ
G57 梦幻模拟战Ⅲ
G58 梦幻模拟战Ⅳ
G59 梦幻模拟战Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D 之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师Ⅰ
H75 武装雄师Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达Ⅰ
H87 高达Ⅱ苍之受继者
H88 高达Ⅲ制载者
H89 越南战役
H90 雷鸟 - 0 闪电出击 V
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警Ⅱ(对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空Ⅰ击落时代
H101 电脑战记
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98 法国世界杯
C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡)
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠 - 传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人Ⅳ
A132 快打刑事
F133VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X - MEN 对街霸
F137 真人快打Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 温画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼 V
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女Ⅰ
E173 全国制服美少女Ⅱ
E174 育成足球Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97 首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 RⅠ
E204 麻雀Ⅱ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
A212 骨头先生 2CD
G213 皇家骑士团 2
G214 银河英雄传说
G215 花花公子
G216 空牙外传
G217 银河之星 1
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
E221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎 - 幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S · RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X - MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 道踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 蓝球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水晶传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3 × 3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 惑星强袭 2CD
E283 卡普空 5
A284 卡普空 4 - 孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰蒂亚 - 图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千星 2CD
B320 魔剑美神Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河娱样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
G387 Q 版野棒球
G388 世嘉拉力Ⅱ
B389 真女神转生Ⅰ灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
A397 模拟大厦
G398 三国Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生 IF
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437VR 战士(1. 海神集 2. 里星篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战 - 蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵Ⅱ
E456 人生剧场Ⅱ
F457 速攻生徙会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蝗蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸
E473 育成足球Ⅰ
B474 王国传说Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士 - 特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号 - 黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏 - 三四郎
C483 棒球Ⅱ
E485 恶魔城战士Ⅱ
E486 心跳经典 - 无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风 - 复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字 D
F520 街霸 ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 冲破火网
E523 出动谜你裙Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)　营业时间:早九点 - 晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073　二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。



邮购 北京 皇金荣

游戏器材连锁销售中心

购主机者报销车费叁拾元

迎六·一 PS2纯完美直读已到现货，价格电询！

购PS Ⅱ主机者加直读可现场观看操作过程 HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

套餐系列

套餐	价格
A、PS Ⅱ 35000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+GT3+数款游戏)	~~3540~~/3390元
B、PS Ⅱ 30000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~3160~~/2790元
C、PS Ⅱ 18000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+原装摇控器+数款游戏)	~~4280~~/3990元
D、PS Ⅱ 15000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~4490~~/4180元
E、PS Ⅱ 10000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~5580~~/5260元
F、PS Ⅱ 30000型豪华套餐(原装机+双原柄+原装记忆卡+原支架+原AV+原装直读+原摇控器+原VGA+正版)	~~4390~~/3990元
G、DC美(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+金手指+20款游戏)	~~1390~~/1080元
H、DC日A(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+振动枪+20款游戏)	~~1690~~/1380元
I、DC欧(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+风扇+20款游戏)	~~1375~~/1095元
J、PSone家庭装(原装机+原振动手柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+金手指+枪+20款游戏)	~~1180~~/990元
K、PSone旅行装(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+原装显示器+原装充电器+20款游戏)	~~1990~~/1750元
L、NGC(原装机+原柄+原装记忆卡+原AV线+正版游戏)	~~3070~~/2550元
M、GBA(原装机+原装充电器+原装贴模+游戏一款100元以内)	~~860~~/699元
N、XBOX(原装机+原振柄+原装AV线+正版一张) 3250元 (限定版主机+原柄+原分量端子+正版盘1张)	3650元

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均30元

好消息：本店可预订最新款游戏及主机，请新老用户来电咨询，并开展二手盘切换业务。

注：凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年，终身维修。本店主机售出时均经过严格测试，保证您的利益

主机售价

主机	价格
PS Ⅱ 35000型(原装机)	1990元
PS Ⅱ 30000型(原装机)	1890元
PS Ⅱ 18000型(原装机)	2990元
PS Ⅱ 15000型(原装机)	3480元
PS Ⅱ 10000型(原装机)	4320元
DC美版/日版A((原装机)	780元/1160元
DC莎木限定版(原装机)	1460元
DC欧版(原装机)790元	GBA原装机 488元
PSone103型原装机 750元	WSC原装机 450元
XBOX(原装机)日版/限定版	2180元/2890元
NGC(原装机)普版/松下版	1750/2890元

特别推荐：DC纯欧版原版对号机(带上网盘、电话线、Monden、原装手柄)790元

精品新品一览表

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS Ⅱ原装遥控器	320	PSone专用VCD卡	190	GBA灯	15/35
PS Ⅱ原装猫	1400	PSone原装手柄	75	GBA原装金手指	210
PS Ⅱ原装硬盘	1600	PSone原装记忆卡	85	GBA放大镜	35
PS Ⅱ原装音响5.1	6800	PSone原装电源	110	GBA耳机	66
PS Ⅱ原装VGA	320	DC原装SNK格斗手柄	230	GBA对战线	15
PS Ⅱ原装光枪	340	DC原装记忆卡	115	GBA摇杆	20
PS Ⅱ原装金手指	350	DC原装振动包	110	GBA连接电视器(原装)	780
PS Ⅱ原装手柄	200	DC原装光枪	190	GBA卡烧录器128M	580
PS Ⅱ原装记忆卡	220	DC原装方向盘	195	GBA16合1配件	150
PS Ⅱ原装GT Ⅲ方向盘	1080	DC原装手柄	90	GBA9合1配件	95
PS Ⅱ原装分量端子线	320	DC原装56K猫	85	GBA8合1配件	85
PS Ⅱ原装S端子线	180	GBA车载充电器	55	GBA5合1配件	55
PS Ⅱ原装FFX支架	125	GBA充电器	28/38/68	GBA充电器9-10小时	65
PSone原装五寸液晶屏	1350	GBA贴模	10/25/78	NGC原装S端子线	280
PSone专用显示器	430/580/730	GBA手柄	75	NGC原装分量端子线	320
PSone专用充电器	160	GBA布包	20	NGC RGB线	85
PSone专用金手指	95	GBA卡盒	5	奥林帕斯头戴显示器250W/200/100/01型 4600/3600/3200/2950元	

二手超市

PS2主机(1950元)
DC主机(550元、430元)
PS7/9字头(550元、450元、350元)
PSone主机(520元、460元)
GBA主机(430元)
GB主机(320元、270元、220元)
SS主机(380元)
SNK手掌机(380元、290元)
WSC手掌机(390元、310元)
联想掌上电脑 280元
SONY原装音响(CD、MD) 3400元
松下原装MD随身听 1280元
本中心可录制MD每盘10元

本月特价区商品

日产GBA彩色 520-560元
PS2二手正版游戏 80-400元
DC二手正版游戏 30-390元
PS Ⅱ原装S瑞子线会员价140元
现向全国高价回收各类游戏机及配件

商品	价格	商品	价格
FF Ⅹ/Ⅷ男女情侣表	165/118	皇牌空战器模形飞机	198
FF Ⅹ/Ⅷ男士项链	35/35	高达机器人模形	168
FF Ⅹ/Ⅷ金属记事本	105	GT Ⅲ汽车模形	380
FF Ⅹ/Ⅷ皮带	65	FF8钱包	40
FF Ⅹ男士闪光表	85	FF8怀表	125
FF Ⅹ男士戒指	20	FF Ⅷ腰表	85
FF Ⅹ男女模形1;9	230	合金装备人物手办	580
合金装备记事本	105	XBOX原装摇控器	390
射雕情侣表	138	XBOX原装手柄	390
另各式烟盒	30	XBOX原装记忆卡	390
另各式火机	25	XBOX原装S端子线	380
FF Ⅹ烟缸、大刀、火机	45	XBOX原装分量端子线	430

邮费10-20元

原版盘卡系列

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
PS Ⅱ		新基连野望	440	樱花Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ Ⅳ	390/410/460/510
合金装备(限)	1580/680	零	420	樱花Ⅳ限定版	760
合金装备(普)	380	实况6	480	樱花Ⅰ-Ⅳ限定版	1460
异度传说(限)	1480	GT3	290	刀魂	330
异度传说	480	GT3概念版	240	索尼克限定版	530
VR战士4	380	高达0079	480	维罗尼卡完美版	390
格兰蒂亚X	495	荒野兵团3限定版	830	生与死2	480
机动战士联邦吉翁	490	荒野兵团3	390	快打刑事	150
FFX国际版	480	装甲核心3	520	98拳皇	320
真三国无双2	440	王国之心	490	99拳皇	290
皇牌空战4	440	三国志战记	480	**GBA**	
决战Ⅱ	480	拳皇4	380	侏罗记公园Ⅲ	70
生与死激斗	450	机器人大战	490	三国志	70
鬼武者1	300	机器人大战限定版	850	格斗之王外传	70
鬼武者2	380	**DC**		KT猫	80
寂静岭Ⅱ	460	育成足球特大号Ⅱ	450	炸弹人1	45
幻想水浒传3	520	莎木限定1+2	1120	炸弹人2(红、蓝)	70
鬼泣	440	超级机器人大战α	450	游戏王6	175
实况足球5(终)	400	阿卡迪亚(美/日)	480/520	黄金太阳(日)	70
生化完全版	360	梦网Ⅰ、Ⅱ	450/360	游戏王5	70
ICO中文版	330	足球特大号	430	皇家骑士团	70
马克西母	430				

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
龙战士1/2	50/70	烈火之焰	70	动物之森林	450
恶魔城(中文)	70	索尼克	65	阳光玛里奥	450
寂静岭	90	龙战士2	70	生化危机1	450
ZOE	70	明星足球	70	灵魂能力2	450
大战略	70	魔法假日	70	**XBOX**	
信长野望	70	怪兽农场	70	式神之城	530
洛克人1/2	55/70	胜利足球	70	枪下游魂	530
玛里奥	50	露娜	90	幻魔鬼武者	530
GTA	60	火炎纹章	90	信长野望	530
快打旋风	50	光明之魂	90	生与死3	530
街霸2	60	WE6足球	80	光环	530
幻想水浒	70	古惑狼	80	寂静岭	530
瓦里奥	60	**NGC**		星球大战	530
玛里奥赛车	50	光明与黑暗	450	4×4赛车	530
心跳回忆	90	星球大战	450	2002赛车	530
机器猫	85	实况2002	450	街头涂鸦	530
机器人大战A(中文)	70	蓝色风暴	430	皇牌空战	530
风之少年	55	超级猴子球	430	枪之女神	530
铁拳	70	VR射手Ⅲ	450		
大战略2	70	明星大乱斗DX	450		
玛丽2	60	路易大冒险	380		
实况足球	70				

维修内容价格表

PS2系列
加直读，本店可当面加直读、换光头、换芯片等。
DVD直读：台湾产直读280元 英国产直读480元 完美直读850元
烧电源、换电源芯片200-500元 出仓失灵：换整件200元 换芯片180元
不读盘换原装光头500-350元 换主板芯片600-800元
无图像无声音换主板芯片700-900元 换副芯片400-700元

DC系列
不读盘、挑盘：换光头整件200元 换原装光头150元
无图像、无声音、花板：换主板芯片280元 换副板芯片120-230元
换原装电源版130元 换图像芯片280元 手柄失灵50元

PS系列
不读盘、挑盘：换原装光眼100元 换原装光头280元 换原装光驱120元
无图像、无声音、有声音、无图像：换主板芯片150元 换副芯片120元
花板：换主板图像芯片140元 换电源版60元

手掌机系列
电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是50-150元
本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。
不弄虚作假，保质三个月。

新增经营项目

租 因游戏产业不段扩大，本中心为照顾新老客户，为游戏爱好者能满足各机种攻效，特设新业务租游戏机。
分：PS Ⅱ每天50元 GBA每天20元
DC每天20元 PS每天15元

当 因游戏产业发展迅速，游戏机爱好者众多，要买新主机但因资金有困难，老机款又想留，就在您进退两难之时，本中心愿为您服务：内容分活当、死当。

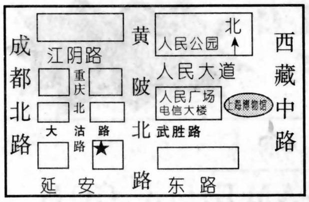
鼓楼店：北京市东城区鼓楼东大街**271**号 鼓楼城楼向东**200**米路北
服务电话：**010-84039110**
邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街**271**号
邮编：**100009** 收款人：李君轶 传真：(**010**)**64068644**
注：因拆迁宽街店暂时搬到鼓楼店经营，请新老顾客注意！如有事请去鼓楼店。

本中心特设客户投诉电话：
13661352233(杨经理)
邮购资询热线电话：
010-84039110(六日休息)

批发

本中心批发内容：各种游戏机及周边配件主机、手柄、电源、记忆卡、方向盘、光枪、摇杆、正版游戏。

注：★本中心以上价格为邮购价目，本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动，请见谅。



北 西 东 南

上海 新次元

PS2 主机绝对超低价，专业人员改装日、美、欧版 DVD 完美新版直读 IC，当场操作立等可取！改 PS2 主机均送游戏 3 张，另有各种规格 IC 芯片可供挑选

特种项目：贴换收购各种损坏 PS2、DC、SS、GBA 等

咨询电话：(021)63751223

面向全国 大量回收

PS2、PS、NGC、X－BOX、GBA、GBC、GBP、SS、各类主机/配件及软件，PS 原装 PDA 记忆卡等周边

面向全国 各类贴换

PS2 主机/软件(限原版)、GBA 掌机/卡带、DC 主机/各类软件、N64 主机/卡带、NGC 主机/软件、X－BOX 主机/软件及配件 超任套机/光碟机、SS、PS 主机/软件

电玩医院：维修补给站

针对市面上各种，烧损坏机种，采取主机维修，维护保养 PS2 加改 IC 直读。各类 MD，CD 随身听以及各类高档彩显维修小毛小病，立等可取！收费标准！面向全国！！

长期供应各种 N 制式彩监，对应所有游戏机

随身蛋：风糜日本的精典游戏，随身玩伴再次登场，多功能的游戏，简单的图片指令，使您更随心所欲的操作多元化的附属菜单，可进行游戏。

随身玩伴

更可当它为贴身伙伴，使您精彩地渡过每一天！普通版 48 元，限定迷你版 80 元

另：为了使没有 PS 及 PDA 却又想玩到随身玩伴的玩友们能够玩到这款游戏，此次奉上“随伴”的姐妹产品——随身蛋，拥有随身玩伴同样的功能，更可进行外线连线对接！(有女孩与男孩两款可选)每款 48 元，一套 98 元

GBA 原版卡带 经典收藏

恶魔城	390/10	GT 选手权	320/10
GTA 赛车	300/10	机器人大战 A	480/10
绿色兵团	300/10	黄金太阳	350/10
洛克人	290/10	皇家骑士团	400/10
桃太郎	290/10	快打旋风	290/10
航空管制员	300/10	游戏王 5 代	330/10
拿破仑	330/10	玛利奥	260/10
风之克罗亚	380/10	街霸 2X	400/10
寂静岭	420/10	炸弹人	280/10
创造球会	390/10	机器猫	280/10
流氓 小子	380/10	F－ZERO	290/10

SNK 精美电话磁卡

SNK 机皇公司精美电话磁卡，由原 SNK 御用画匠“森气楼”大师操刀，鼎立制作“拳皇”是拳皇迷们收藏的绝佳物品，绝版之作，数量有限，欲购从速！！

一套两张，单张销售 20 元，一套仅售 30 元

邮费一律 5 元

特别回收

MD，CD 随身听以及高档便携式带液晶屏幕 VCD，DVD，各型号手掌便携小彩电！

SNK 机皇卡带机及各 SNK 原版卡带

各类主机/配件软件

SNK Cd 机(送原版片)	990/20	GBA 原装对打线	65/10
超任套机	550－780/20	PS 原装 3D 飞行摇杆	280/20
超任光碟机	1180/20	PS 南梦宫原装枪	420/10
JVC 土星	680/20	PS 原版片实况足球	120/10
N64 全新心动特价	590/20	PS 决战摇杆	130/10
N64－V64 光碟机	1480/30	DC 原装手柄	120/10
MDSONY R900	1750/20	PS 原版片文章传说	180/10
MP3 三星 TP－20(64M)	1590/20	PS 原版片恶魔城	180/10
NGC 任天堂	1920/30	PS 原版片恐龙危机 2	220/10
松下 NGC	3160/30	PS 原版片基田野望	160/10
PS Ⅱ主机	2060/40	PS 原版龙骑士 4CD	550/10
松下 NGC 原装手柄	360/20	SS－VCD2.0 影卡	390/10
任天堂 NGC 原装手柄	290/20	SS－VCD 日立电影卡	460/10
PSone 液晶屏	580/20	SS 土星记录卡	120/10
GBA 摄像头(原装)	390/10	SS 原装加速卡	200/10
GBA 打印机(原装)	480/10	SS 原版梦Ⅲ	550/10
N64 原装手柄	180/10	DC 原版刀魂	380/10
超级 GB	580/10	DC D 之食卓 2	490/10
N64－GB	180/10	DC 原版莎木Ⅱ限定	550/20
DC 原装鼠标(送游戏)	190/10	DC 原版 VR Ⅲ	180/10
PS－VCD 卡	180/10	DC 原版 VR 射手Ⅱ	160/10
PS 金手指卡	45/10	SS 原版 96 拳王	550/10
万用 N－P 制转	180/10	SS 原版饿狼传说	450/10
索尼手掌采访机	260/10	SS 街霸－XEN	580/10
SS 豪血寺一族 3	550/10	DC 原装鱼钩送原版钓鱼	360/30
GBA 原装贴面	35/10	PS 原版封神演义	290/10
GBA 原装镜面	58/10	PS 原版陆行鸟	220/10

邮购地址：上海市黄浦区大沽路 193 号新次元(近人民广场电信大楼)

收款人：袁敏燕 收 邮编：200003 电话：021－63751223 021－63723241

交通干线：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道 4 线、沪青线、地铁一号线

营业时间：10:00－20:00

节假日照常营业，年中无休

特此声明：凡寄往本店贴换物品，请于 1 月内与我店及时联系！！如逾期，我处将自行处理，不在通知！如有遗失！后果自负！！

河南闯关族电玩商行

特别推荐 本月特价：NGC 主机＋原手柄＋电源＋AV 线＋生化危机＋记忆卡 仅售 2100 元 邮费 30 元

各种正版高达模型及各种人物手办，“闯关族”系列液晶显示屏(见下列广告)诚征各地代理，联系电话：0371－3924564 或 13700881126

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路 11 号院 7 号楼 13 号 收款人：葛谦 邮购热线：0371－3924564 邮编：450002

主机量贩区

PS Ⅱ 10000 型(全套不拆机) 电询

PS Ⅱ 35000 型(主机、正版 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机) 2400 元 邮费 50 元

PS Ⅱ 30000 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机) 2100 元 邮费 30 元

PS Ⅱ 30006R 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机) 2100 元 邮费 50 元

PSone：102/101/103/100(主机、原装白振、电源、AV 线) 700 元/710 元/720 元/710 元 邮费 30 元

DC：中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV 线)1000 元/850 元/750 元/750 元 邮费 30 元

手掌机：GBA/GBC/超薄 GB 480/400/290 邮费 10 元 X－BOX(全套)电询

NGC 主机、原装手柄 1700 元 邮费 30 元 奥林巴斯眼镜电视(最新) 3300 元(带邮费)

注：所售主机均贴有受法律保护的“◈”及“闯关族”商标 监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002－500 元、9003－500 元
7501、7502－500 元 DC 机各种型号 450 元
7000、5000－400 元
3000、1000－350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

特价配件区

PS Ⅱ CD、DVD 直读	300 元	PS Ⅱ高清晰 S 端子线	20 元	DC 组振包	20 元
PS Ⅱ原装 8M 记忆卡	210 元	PS 高清晰 S 端子线	10 元	GBA 原装电源	40 元
PS Ⅱ原装黑振	200 元	DC 上网猫、盘	150/套	GBA 放大镜	30 元
PS Ⅱ专用 VGA	300 元	DC 原装手制	80 元	GBA、GB 灯	10 元
PS Ⅱ横、竖支架	20 元	DC 原装记忆卡	120 元	GBA、GB 皮套	10 元
PS Ⅱ DVD 摇控器	50 元	DC 万用 VGA	60 元	DC 、VCD 模拟器	20 元
PS Ⅱ色插分量线	50 元	DC 原振包	115 元	GB 专用电源	10 元
PS Ⅱ专用 150W 电源	180 元	DC4M 记忆卡	35 元		

最新产品

“闯关族”9 寸真彩液晶显示屏 1698 元 邮费 20 元(仅售 100 套)

“闯关族”5.6 寸真彩液晶显示屏(可收电视)698 元 邮费 20 元(仅售 500 套)

“闯关族”5.6 寸微彩液晶显示屏(可收电视)598 元 邮费 20 元(仅售 500 套)

“闯关族”5.6 寸真彩液晶显示屏 498 元 邮费 20 元(仅售 500 套)

“闯关族”5.6 寸微彩液晶显示屏 398 元 邮费 20 元(仅售 500 套)

最惠组合：PSone(主机＋原装振＋原装电源＋原装 AV 线)＋“闯关族”5.6 寸彩色显示屏 仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)

DC(主机＋原装手柄＋原装 AV 线＋电源)＋“闯关族”5.6 寸彩色显示屏 仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)

GBA 组装卡

GBA 聪明卡刻录器	550	光明力量	70	坏玛莉	45	爱与恨	75	动物后卜	58	F－14 战机	45	怪兽公司	55	机器人大战 A(中)	65	播新	155
GT2	65	沉默的遗迹	75	玛莉兄弟 2	45	大盗伍佑卫门	55	筋香付肉	65	雷霆战阵	45	游戏王 6	155	三国志	65	口袋网球	70
实况 6	65	钓鱼太郎	65	寂静岭	45	美少女学园	75	棋魂	78	沙罗曼蛇	48	超级猛男	75	游戏王 5	65	上海麻将	60
职业麻将	65	彩虹六号	75	鬼屋	48	纯情房东俏房客	75	信长野望	65	拳皇	65	泡泡龙	65	大战略	65	拿破仑	80
街机合集	70	鬼屋 24 小时	75	烈火之炎	65	绿色兵团	45	钻地先生	48	铁拳	65	南梦宫合集	63	哈里波特	65	侏罗记公园(日、美)	65
超野摩托	70	心林冒险	48	古惑狼	65	大富翁	45	车尼滑板	65	罪恶格斗 X	65	恶魔城(中)	65	魔法假期	65		
纹章传说	75	机械化军队	85	创造球会	75	吃豆	45	西部枪手	65	街霸	65	龙战士	45	洛克人 1	65		
光明之魂	75	魂斗罗	65	足球小将	65	玛莉赛车	45	GT	45	超音机	65	龙战士 2	45	洛克人 2	65		
梦门封神	75	Kitty 猫	75	实况	65	快打旋风	45	GTA	58	奇奇怪界	45	黄金太阳	65	泡泡龙	58		
		玛莉兄弟	45	胜利十一人	65	风之少年	45	铁变战机	45	特鲁尼克大冒险	65	皇家骑士团	65	唐老鸭	65		

邮费 10 元

精品系列

太八烟盒	30	太＋烟缸	30
太八火机	15	太＋火机	15
太八项链	12	太＋刀	18
太＋闪光表	70	太＋坏	18
太＋男表	70	太＋钱包	25
太八情侣表	110	太＋支架	70

特别推荐：为庆祝河南省万代指定经销商闯关族电玩商行模型专营店隆重开业，本店所有日本原装高达模型一律九折酬宾，免邮费！大好良机、切莫错过！

货号	品名	价格
PG		
106047	1/60 PGRX－178 高达 MK Ⅱ－15000	1100 元
60625	1/60 PGRX－78－2 高达－12000	900 元
MG		
48129	1/100 MG RX－78－2 高达－2500	200 元
52673	1/100 MG z 高达－3000	240 元
52969	1/100 MG RX－78－3 高达－2500	200 元
59290	1/100 MG 格罗古古绿勇士－3000	240 元
59766	1/100 MG RX－78 GP－01FB 高达－3000	240 元
61220	1/100 MG RX－78 GP－02 高达－4000	320 元
70949	1/100 MG RX－78 高达(NT－1)－3000	240 元
71420	1/100 MG 超级高达－4000	320 元
71690	1/100 MG zz 高达－4000	320 元
71692	1/100 MG RGM－79Q－3000	240 元
71869	1/100 MG RGM－79－2500	200 元
76372	1/100 MG RX－78－2 高达(新关节)－3000	240 元
77167	1/100 MG 重装甲 ZZ 高达－6000	480 元
78212	1/100 MG RX－93V 高达－5000	400 元
100567	1/100 MG MS－07133 老虎－3000	240 元
100584	1/100 MG MSN－100 金百式攻－4500	360 元
101788	1/100 MG RX－78 GP03S 高达－3500	280 元
104021	1/100 MG AMX－004－4000	320 元
105266	1/100 FA－010AFAZZ－6000	480 元
105569	1/100 MSZ－006A1 ZETAPIUS－3000	240 元
106042	1/100GF13－017NJ IIGOD 高达 2500	200 元
107017	1/100 RX－77－2 镭射大炮－3000	240 元
107724	1/100MSZ－006C1 高达－3000	240 元
108827	1/100 东方不败 高达－2800	230 元
HG(绝版高达两部)		
	RX178 高达 NK－Ⅱ 29712－1000	80 元
	RX－78－2 高达 29511－1000	80 元
HG		
74438	1/144 VC 金百式－1500	120 元
78209	1/144 VC 大魔－1500	120 元
78213	1/144 VC RX－78 GP01FB－1500	120 元
102407	1/144VC RX－78－2 高达－1000	80 元
103327	1/144 MSN－02 Eeohg－1800	150 元
107016	1/144 RX－78－GP03S 高达－1600	130 元
107719	1/550 AMX－002－1200	100 元
107720	1/144 MS－14FS 红勇士－1500	120 元
107723	1/144 沙漠大魔－1600	130 元
新机动战记 W 高达		
47165	1/100W－1 飞翼高达－1500	120 元
49513	1/100W－7 超级死神高达－1800	150 元
56316	1/100 EW－1 双龙高达－1800	150 元
57137	1/100 EW－20 型飞翼高达－2000	160 元
59767	1/100 EW－4 重炮手高达－2000	160 元
59769	1/100 EW－5 超级死神高达－2000	160 元
60626	1/100 EW－6 沙多洛高达－2000	160 元
61209	1/144 EW－01O 型飞翼高达－1000	80 元
61210	1/144 EW－03 重炮手高达－800	65 元
61213	1/144 EW－05 死神高达－1000	80 元
61214	1/144 EW－07 沙多洛高达－800	65 元
61215	1/144 EW－06 双龙高达－1000	80 元
特别版 W 高达(透明版)		
71257	1/144 EW－01O 型飞翼高达－1500	120 元
71258	1/144 EW－03 重炮手高达－1200	100 元
71262	1/144 EW 沙多洛高达－1200	100 元
71263	1/144 EW 双兴龙高达－1500	120 元
0079(08 从 S 小队)		
61217	1/144 扎古 MS－06－800	65 元
61218	1/144 老虎 MS－07NB3－800	65 元
0083(星尘回忆)		
34561	1/144 高达 RX－78GP01FB－1000	80 元
35765	1/144 高达 RX－78GP03S－1000	80 元
(夏亚之反击)		
10420	1/144 RX－93V 高达－800	65 元
10421	1/144 REGZ(RGZ－91)－800	65 元
20869	1/144 沙渣比－1000	80 元
23464	1/144 捷帝多加－800	65 元
24391	1/144 RX93V 高达(重装备)－1000	80 元
(0080 口袋中的战争)		
27528	1/144 大魔Ⅱ型－700	55 元
27548	1/144 格罗古古－700	55 元

特价高达

另有 RX78－GP03D 武器库一套(全长一米)

货号 107985 1780 元(限三台)

以上高达模型免邮费

***郑重承诺：*阁下在闯关族及各分店所购新主机均有“闯关族”及“◈”明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拔打投诉电话：0371－6967363 或 13700881126 联系 诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段 11 号院 7 号 13 号，电话：0371－3924564**

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564 葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话：6953031 焦水河
金林市场二楼 A2044 电话：0371－6996122

各地连锁店如下

新乡：闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
洛河：火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超 电话 0395－2166617 13069566675
周口：荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2－1308 勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营 电话 0375－2908152 王先生

平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话 0375－7895273 传真：0375－2990108 联系人：李龙
许昌：光明路中段附 6 号闯关族游戏专营 手机：13069519896 联系人：杨国杰
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生
焦作：解放东路信访局北侧闯关族 电话：0391－2925015、13608498520 安先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心 电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐
南阳：八一路九中门前次世代闯关族 电话：0377－3188106 联系人：陈金鹏

北京博凯利游戏精品邮购价目表

游戏超市

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨：以诚为本，以顾客的利益为至尊！决不做虚假广告！以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度，来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱，并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄。因电汇地址不全，**如您在10天内未收到物品**，请速与我们公司联系，**如方便请您将电话留下**，以便我们与您核实地址联系您在最短的时间里，收到您所喜爱的物品，谢谢合作，希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司。

主机自选区

好消息：本公司现有大量压缩动画片价格低廉，欢迎索取目录5元/份

- 微软128位X-BOX主机+（生与死3或光环）自选　2650
- PSone袖珍游戏机（原配件带振动手柄+电源+AV线）　585
- PSONE：袖珍游戏机套餐+送配件自选价值300元内+AV线+20款游戏（自选）730
- PS套餐：主机（自选）+送配件（自选）价值300元内+AV线+20款游戏（自选）　750　型号：7501/9002/9001
- PS2代游戏机：18000型/35000型/30000型+原装震动手柄+8MB记忆卡+电源+摇控器+AV线+支架+PS2旅行包+直读+20款游戏自选　2750/2480/2250
- PS2代游戏机原配：18000型/35000型/30000型+原装震动手柄+电源线+AV线　2100/1900/1750
- DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版+送配件（自选）价值300元内+VCD播放器+DC模拟器（任选）+AV线+火牛+30款游戏（自选）：880/780/680/650
- DC主机：美版/日版/欧版游戏机（原配带手柄+AV线+网卡）　680/560/560
- 任天堂：NGC主机+生化危机　1500
- GB单机：GBA32位纪念版（SNK）+送（GBA卡+GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选　黑/桔黄　630
  - GBA：32位手掌机+送（GBA卡+GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选　蓝透/蓝/紫/红　560
  - GBA2002限定版+送（GBA卡+GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选　蓝/紫/红　660
  - GB彩机/薄机/厚机+送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　390/200/175
  - GB2001限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机（可自调颜色）加送GB卡自选100元内　520
- GBA套餐：GBA主机+送配件（自选）价值100元内+送GBA新产品任何一款（自选）+送GBA卡价值300元内卡+送GB卡价值80元自选　700
- GB套餐：GB厚机套餐：厚机+送配件（自选）价值100元内+送GB卡80元自选不限卡数　220
  - GB薄机套餐：薄机+送配件（自选）价值100元内+送GB卡80元自选不限卡数　240
  - GB彩机套餐：彩机+送配件（自选）价值100元内+送GB卡80元自选不限卡数　430

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价格60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠太8情侣表或会员卡。

主机50元/台　GB机20元/台　GB套机30元/套　快件邮费

凡购买任何一款X-BOX、PS、DC、PS2主机者均送复读机一部、2001格斗手掌机、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型及太8手表一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

- PS2套餐：（PS2主机+双震动手柄+8M记忆卡+直读+电源+AV线+20款游戏）自选　1850元
- 九成新PS机（自选）+送配件（自选）价值200元内+PSVCD卡+20款游戏（自选）　550元　型号：7501/7500/9001/9002
- 八成新PS机（自选）+送配件（自选）价值200元内+PS原装液晶记忆卡+20款游戏（自选）　450元　型号：7000/5501/7001
- 七成新PS机（自选）+送配件（自选）价值200元内+PS震动方向盘+20款游戏（自选）400元　型号：5500/7002/9003
- SS主机三洋光头/JVC光头+（双手柄+4MB加速卡+樱花记忆卡+金手指卡+电源+20款游自选　430/380
- DC主机：美版/日版/欧版+送配件（自选）价格200元内+20款游戏（自选）　530/430/450
- PSONE机：主机+送配件自选200元内+电源+AV线+旅行充电电源+20款游戏自选　450
- GBA主机+送卡（自选）价值300元内　430元　超任一体机（送游戏）+双手柄+电源　420
- GB彩机/荧光机/薄机/厚机+送GB卡（自选）价值80元内　280/230/130/110元
- 世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元　NGP彩机+送两盘卡　320元　WSC手掌机+送卡2盘　300元

主机快件邮费50元/台
手掌机快件邮费20元/台

凡购买任何一款二手主机者均送太8腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

（快件邮费每件20元）

- A、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）　90
- B、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求　150
- C、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
- D、NGC液晶彩色显示屏，全制式便于携带可连接VCD、DVD主机，出外旅游时也可以玩游戏，看影碟（内送电源）　680
- E、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
- F、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏　130
- G、GBA 32M/64M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现　32M/170；64M/220
- H、GBA128M可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开）　550
- I、GBA打印机可截取GBA精彩游戏画面，并可打印出呈彩色，保留精彩时刻　120
- J、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力　180

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

（快件邮费每件10元）

DC手柄 原装/组装/格斗	63/30/30	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBA手柄式盔甲	30
DC记忆卡 2M/8M记忆卡	29/35	DC振动光枪	72	PS2支架	60	GBA高能充电器（10小时）+收音机立体声 双喇叭	50
DC原装记忆卡（带屏幕）	113	DC原装光头	120	PS2金手指	350	GBA耳机+收音机	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC制转	35	PS2 2002金手指书	45	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC震动手柄	50	DC方向盘	150	PS2旅行包	100	GB彩/薄/厚电源	8
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	260	GBA透明皮套	10	GB彩/薄/机壳	15
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	GBA对战线	15	GB把式充电器	30
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	GBA镜面	10	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用GBA模拟器（DC上可元GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	GBA夜用灯	20	GB掠夺者金手指卡	60
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	GBA背光灯	30	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA放大镜	17	GB魔术卡	25
DC万用金手指	35	PSONE旅行充电电源	150	GBA摇杆	10	PS2001加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC开机盘	20	PSONE VCD卡	180	GBA旅行充电电源	35		
DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA充电器	25		
		PS制转	30				

凡购买以上配件满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

（快件邮费每件10元）

GBA黄金太阳	65	GBA坏瓦里奥	65	GBA快乐通讯	85	GBA玛莉2代	60	GBA快打旋风2	70	GBA烈火之炎	68	GBA光明与黑暗	85
GBA黄金太阳（中文）	110	GBA魔法假期	70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA洛克人EXE	75	GBA特鲁尼克大冒险2	80	GBA闪灵悍将	65	GBA彩虹6号	85
GBA恶魔城（日文）	60	GBA魔法假期（中文）	110	GBA街霸EX	68	GBA实况足球5（PS版）	68	GBA南梦宫4合1	73	GBA幽灵房屋24小时	68	GBA大航海PS版	90
GBA皇家骑士团	65	GBA索尼克1/2	70/95	GBA光明之魂	78	GBA胜利十一人（PS版）	68	GBA生化危机PS版	95	GBA封神演义PS版	80	GBA大富翁	75
GBA恶魔城（中文）	65	GBAF－ZERO	65	GBA鲁娜传奇（PS版）	95	GBA街霸3	80	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA西部牛仔PS版	80	GBA实况足球6 PS2版	100
GBA快打旋风	60	GBA尖端GTA	60	GBA幻想水浒传	68	GBA心跳回忆2	80	GBA星际争霸	70	GBA红色警戒PS版	85	GBA美少女俱乐部	95
GBA龙战士	55	GBA马里奥赛车	60	GBA纯情房东俏房客	75	GBA哈里波特中文	80	GBA不可思议迷宫（PS版）	80	GBA格兰堡	85	GBA爱与恨	80
GBA三国志（中文）	70	GBA实况足球	80	GBA铁拳A	75	GBA中央大陆之战	80	GBA罪恶工具X（DC版）	68	GBA火焰纹章	85	GBA古惑狼PS版	78
GBA龙战士Ⅱ使命之子	70	GBA机器人大战A	60	GBA高达战记	95	GBA游戏王6代	85	GBA史奴比探险	65	GBA天使之翼	85	GBA大盗伍佑卫门	78
GBA寂静岭	70	GBA机器人大战A（中文）	65	GBA风之克罗诺亚	60	GBA拳皇	68	GBA GT赛车	60	GBA恐龙危机	85	GBAJ联盟创造球会2	90
GBA玛莉奥A	55	GBA侏罗纪公园（育成）	68	GBA幻想传说－未来篇	85	GBA拳皇EX新血	73	GBA口袋妖怪水晶	130	GBA GT2（PS版）	85	GBA 2002世界杯足球PS版	100

合卡自选区

- AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
- AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街……130
- AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
- AK008：黄金太阳中文、皇家骑士团、机器人大战A中文、坏玛莉奥、实况足球5……200
- AK102：烈火之炎、特鲁尼克大冒险、玛莉2代、尖瑞GTA、快打旋风……190
- AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危……185

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

- 00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
- 00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
- 00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
- 00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
- 00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
- 00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
- 00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文…95
- 01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
- 01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
- 01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
- 01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
- 01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
- 012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
- 0602 机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海…110
- 0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
- 01101 太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
- 01102 牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
- 01202 玛莉奥5、玛莉奥4、玛莉奥3、玛莉奥2、玛莉奥1、玛莉欧炸弹、玛莉赛车……45
- 01401 牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
- 01502 97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
- 02002 96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）…… 55
- 02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
- 02401 牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
- 08201 炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻（绝对不重复）……60

GB单卡自选区

黄金太阳中文	42	生化危机3中文PS版	43	心跳回忆2中文	60	SNK对卡普空	55	洛克人DX3代	60	实况足球2002	33
机器人大战A中文	43	明日帝国007	40	勇者斗恶龙3中文	38	樱花大战中文	55	真女神转生白之书（中文）	60	NBA2002	35
射雕英雄传（中文PS版）	36	游戏王5中文	46	超魔神英雄传中文	55	真女神转生1+2中文	65	格兰帝亚中文	65	孤岛冒险2中文	38
幻想水浒外传中文	70	幻想传说中文	32	星之海洋中文	30	三国志4傲视天下中文	50	阿卡迪亚中文	60	哈里波特2中文	36
大航海时代中文	26	卧虎藏龙中文	53	2002格斗拳皇中文	40	帝国时代	37	勇者斗恶龙4中文	42	恶魔城2中文	56
天诛4中文PS版	65	牧场物语5中文	60	名侦探柯南3中文	38	盟军敢死队	33	勇者怪兽篇2中文	65	太空战士9中文	53
生化危机2中文	42	2001越南战役	43	古墓丽影·剑的诅咒中文	58	红色警报2中文	55	沙丘2000中文	65	水浒群英录中文	70
口袋水晶中文2时钟	29	古墓丽影3中文	70	机器人大战F完结中文	45	英雄无敌4中文	37	牧场物语4中文	45	七龙珠2002中文	50
口袋水晶（壮士版）中文	28	纹章传说中文	40	梦幻之星中文	50	核金装备中文	33	封神演义中文	38	战神2中文	40
口袋水晶（翡翠版）中文	28	恐龙危机	60	风来之西林（PS2版）	32	魔法骑士2+3中文	45	勇者1+2中文	30	勇者斗恶龙8中文	55
数码暴龙水晶3中文	45	数码怪兽水晶版中文	70	2001饿狼中文	50	真女神转生卡片招唤师	55	1942街机	25	数码宝贝中文D－R	55
数码暴龙口袋版	50	心跳回忆（文艺、体育中文）	38	鬼屋魔影	60	萨尔达时空之章（中文）	48	数码暴龙水晶3中文	45	樱花大战2	60
洛克人X2中文	40	太空战士X中文	50	2002快打旋风	25	大地之章（中文）	48				

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司　邮编：100053
邮购查询时间：早10:00—晚16:00（周二休息）　咨询售后服务电话：(010)63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号（此地址不收汇款及信件）乘414马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

索尼 T600C 掌上电脑(2980 元)

上海王子游戏

卡西欧 BE－500 掌上电脑(2280 元)

邮购(收款)地址:上海市新昌路 448 号 收款人:鲁薇 邮编:200003 邮购热线:021－63590463

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机	1980/50	NGC(DVD)主机	2580/30	GBA 主机(日/中)	510/490/20	SONY ME－NI 录放机	2480/30
PS2 遥控器(原)	280/10	NGC 主机	1650/20	GBA 原装充电器	350/20	SONY R909 录放机	1980/30
PS2 VR4 摇杠(原)	680/20	NGC 手柄(原/组)	230/80	GBA 原装电源	180/10	SONY ME－N707 录放机	1950/30
PS2 原装等量分子线	250/10	NGC 等量分子线(原)	220/10	GBA 原装对打线	150/10	夏普 MT 770 录放机	1950/20
PS2 S 端子线(原)	190/10	NGC S 端子线(原)	190/10	GBA 原装镜面	50/10	建伍单放机	1280/20
PS2 二手主机(全套)	1880/10	NGC 记录卡(原)	150/10	GBA 金手指＋书	168/10	卡西欧掌上电脑	2220/10
PSone 主机	690/20	DC 主机(日/欧)	850/820/30	GBA 原装包	80/10	SONY 掌上电脑(T600)	2850/10
PS 二手主机(全套)	480/20	DC 上网付费卡	180/10	GBA 专用耳机	48/10	万用 VGA	350/10
PSone 液晶屏(原)	780/20	DC 摇杆	88/10	GBA 各种攻略书	18/10	XBOX 主机	2480/30
PSone 方向盘	180/30	DC VCD 卡用遥控器	85/10	二手 GB 彩机(送卡)	298/10	TV 舞毯	58/10
PSone 充电器	120/30	DC VGA(全对应)	78/10	GB 二合一金手指书	88/10	立体舞毯	88/10
PSone 摇杠	88/10	DC DC 键盘(组)	68/10	DC 制转(组)	45/10	GB 二合一充电器	18/10

以下游戏邮费 10 元,三件以上免邮费。王子为您从日本订购 PS2、NGC、DC、XBOX、PS、GBA、WSC、NGP、GB 等各种原装配件及游戏,欢迎订购。

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
PS2 异度装甲	480	PS2 实况 5 最终版	220	DC 网上游戏	150	GBA 洛克人 2	85	WSC 太空四代	380
PS2 王国之心	480	PS2 实况 5	160/10	DC 夺宝英斗	50	GBA 房东俏房客	85	WSC 高达 NC	380
PS2 黑色十字架	480	PS2 机器人大战(限定)	780	DC 音速一代	30	GBA 魔法封神	85	WSC 太空二代	380
PS2 核心装甲 3	420	NGC 实况足球	450	DC 特大号二代(二手)	320	GBA 足球小将	85	WSC 太空一代	380
PS2 实况 6	390	NGC 生化危机	450	DC 特大号一代(二手)	160	GBA 沉默遗迹	85	WSC 猎人	350
PS2 基连の野望	390	NGC VR 射手 3	450	DC VR 射手(二手)	80	GBA EX 格斗	78	WSC 宇宙战船(二手)	150
PS2 鬼武者 2	390	NGC 群英争霸	450	GBA 算命大师	95	GBA 机械化军队	78	WS 机器人大战	250
PS2 铁拳 4	390	NGC ピクシン	450	GBA 电动兽王二代	95	GBA 大战争	68	WS 诞生	80
PS2 合金弹头	390	NGC 明星大乱斗	420	GBA 实况足球	95	GBA 控泥小子	65	WS SD 高达	80
PS2 MOTOGP2	390	NGC 动物队长	420	GBA 2002 足球	95	GBA 大战略	65	WS 铁人 28	50
PS2 太阁立志传 4	390	NGC 音速三代	420	GBA GT 赛车二代	95	GG 超音鼠	80	WS 怪兽格斗	50
PS2 太 10 国际版	390	NGC 封神魔斗	420	GBA 头文字D	95	GG 音速赛车	80	WS 方块	40
PS2 三国战记	380	NGC 玛丽四代	420	GBA 育成足球二代	95	GG 狮子王	80	WS 线脑	40
PS2 寂静岭 2	350	DC 樱花大战四代	450	GBA 麻雀王	88	GG 皇版空战	80	WS 找伙伴	40
PS2 VR4	350	DC 拳王对霸王	180	GBA 露娜	85	GG 湾岸赛车	80		
PS2 英雄谭 2(全新)	180	DC 上网付费卡	180						

王子有专业维修人员为您维修、保养、改装 PS2、NGC、XBOX、DC、PS、GBA、GB 等游戏机,立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址:上海市新昌路 448 号(新闸路向南 100 米)
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路,均可到达
地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口左转步行 1 分钟
电话:021－63590464 营业时间:10:00～18:30(节假日照常营业)

上海王子川北店
地址:虹口区东宝兴路 239 号(四川北路向西 30 米)
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话:021－63246365
营业时间:10:00～20:30(节假日照常营业)

高价收购 PS2、PS、DC、GBA、GB、WS、NGP 等游戏机和各类卡带,欢迎来店估价

北京海淀意新游戏精品店

发烧友用二手专业彩监、高档电视

(1) SONY 专业方块纯监(KX 专业级系列:带 AV、S 输入、输出,21 针 RGB 模拟/数字接口,内置功放,轻触式 LED 按键,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,带梯型、枕型校正,功能齐全,水平解析度 600 线。):7 寸￥880;14 寸￥560;20 寸￥980;27 寸￥1280;34 寸(各种端子全部镀金)￥3500。

(2)SONY 专业方块纯监(PVM 广播级系列:带四组 BNC 式视频接口,S 输入、输出,25 针 RGB 模拟/数字接口,内置功放,轻触式 LED 按键,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,功能齐全,水平解析度 800 线。)14 寸￥1180;20 寸￥1880;27 寸￥2480;34 寸(各种端子全部镀金)￥5400。

(3) SONY 贵丽单枪(KV 系列:四组 AV,四组 S,带 21 针 RGB 接口,BASS 扬声器,带画中画,带菜单):14 寸￥450;21 寸￥760;25 寸￥850;29 寸￥1250;34 寸￥2800。

(4)SONY16:9 专业级纯监(带四组 BNC 式视频接口,S 输入、输出,25 针 RGB 模拟/数字接口,内置功放,轻触式 LED 按键 ,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,功能齐全,水平解析度 1000 线。)28 寸￥4800,32 寸￥8800。

(5)SONY、日立、东芝、JVC,16:9 高清晰度彩电(1125 线,RGB、S、色差色温,高清晰度静止画面,杜比逻辑电路):21 寸￥850;28 寸￥1850;32 寸￥3800。

(6)38 寸索尼纯平 2001 新款(多国语言菜单,16:9、4:3 画面切换,AV、S、色差端子齐全,PS2 接色差端子效果极佳。)￥8500。

以上彩监均为 8 成新以上,保证显象管质量,色彩正常,保修三个月。

(7)原装液晶小彩电:(原装 N 制/可看电视)3.5 寸 ￥450/500;4.5 寸￥650/750;5 寸￥850/950。

主机

索尼 PS2 30001 型原装机/带原装完美 DVD 直读(无需任何引盘完全直读!)	￥3150/1990	索尼 PS2 30000 型原装机/带原装完美 DVD 直读(无需 DVD 引盘)	￥2450/1980	NGC 日版原装机	￥1680
二手九成新 PS2 18000 型主机	￥1550	索尼 PS2 30006 型原装机/带原装 DVD 直读(无需焊接芯片)	￥2250/1960	DC 美版/日版/欧版原装机	￥730/780/790
XBOX 日版原装机	￥2450			PSone 原装机	￥710
				GBA 港版/日版原装机	￥520/550

PS2 正版

实况足球 6	￥440	三国战记	￥420
铁拳 4	￥380	VR 战士 4	￥380
王国之心	￥460	心跳回忆 3 限定版	￥850
装甲核心 3	￥380	心跳回忆 3	￥410
异度传说	￥470	ICO 中文版	￥360
异度传说限定版	￥1380	燃烧战车 2	￥370
格兰蒂亚 X	￥480	牧场物语 3	￥350
太空战士 10 国际版	￥390	寂静岭 2	￥430
格兰蒂亚 X 限定版	￥880	真三国无双 2	￥420
马克西姆(Maximo)	￥390	鬼泣	￥395
鬼舞者 2	￥375	生与死 2	￥470

NGC 正版

生化危机	￥440
路易之鬼屋历险	￥380
索尼克大冒险 2 代	￥440
大乱斗	￥460
猴子球	￥460
VR 射手 3 代	￥460

XBOX 正版

光环	￥480
星球大战	￥480
生与死 3	￥460
寂静岭 2	￥460
幻魔鬼武者	￥460
喷射小子	￥460

GBA

黄金太阳	￥78	足球小将	￥78	索尼克	￥78
玛利 2	￥58	实况足球	￥78	玛利赛车	￥58
光明之魂	￥ 78	火焰纹章	￥78	J 联盟足球	￥78
魔法假期	￥78	皇家骑士团	￥78	GTA 赛车	￥68
铁拳	￥78	街霸	￥78	炸弹人	￥68
拳皇 EX	￥ 78	大冒险	￥78	洛克人	￥78
银河之星	￥88	ZOE	￥78	实况足球 2002	￥99
古或狼	￥78	游戏王 5	￥78	侏罗纪公园	￥78
机战中文	￥78	快打旋风	￥58	罪恶工具	￥78
恶魔城中文	￥78	风之少年	￥62		

配件

(1)以上彩监接 PS、PS2、DC,RGB 线已改保用(各品牌 RGB 线不通用)组装 80,原装 RGB 线 260。PS2 分量端子线原装 340,组装 150。
(2)双头 S 线 15 元/条 ,PS、PS2、DC 组装专用 S 线 35 元/条;原装专用 S 线 PS/160;PS2/280;DC/180
(3)彩监、电视均为 N 制、110V 电压,制转器(可用来看中国电视节目)350 元。
(4)220V 变 110V 铁壳环变:150W 88 元,300W 150 元,500W 180 元,2000W 280 元。
(5)各种主机配件、卡、光盘、VCD 动画,品种齐全,价格电询,或来人来信索取价目表 2 元/份(请付回邮信封和邮票)

邮费

彩监 20 寸以下 120 元;20 寸以上 30 寸以下的 260 元/台;30 寸以上的 350 元。主机、变压器 70 元/台;其他配件 10 元,盘、卡邮费 5 元,彩监/电视采用木箱包装,主机/配件采用耐压抗震包装,方便安全,汇款的顾客请在付言栏写清购买的物品的名称、单价,以及您的联系电话。欢迎顾客来本店看货,价格以本店门市价为准!

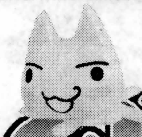
维修业务:本店维修部专业维修彩监、PS2、PS、DC、GB,速度快收费低。

地址:北京市海淀区中关村大街 49 号大华科技商厦 A 座 A3 号(人大东门向北 100 米大华商厦南端 3 号,乘 332、718、808、运通106、814 路人民大学站下车北行 100 米路西) 电话:010－62510221 62613991 联系人:张维新 邮编:100080


B.E.T.O.P
北通产品
超级聪明卡
——创造无限游戏空间
赠送
128M聪明卡
转存器
:::便携可充电电池包:::
:::Pc连接线:::
:::驱动光盘:::
:::变压器:::
从电脑转存到聪明卡上
一卡在手，万卡我有
可以将游戏卡中的节目保存到聪明卡
把游戏卡节目备份到聪明卡上
一卡变四卡
游戏个数要看聪明卡的容量而定
聪明卡可以从其它游戏卡中转存游戏节目
游戏的结果可与各方朋友交流
通过电脑可传给其他人使用及接关
北通 充电器
RECHARGE BATTERY
BTP-A116
4合1摇杆
4 IN 1 ROCKER
BTP-A214
北通 伸缩照明灯
FLEX LIGHT
BTP-A511
北通 3合1放大器
3 IN 1 LIGHT MAGNIFIER
BTP-A311
GBA专用
多功能套装
欢迎访问 WWW.BETOP-CN.COM
北通电子有限公司
地址：广州天河龙口东路2-5号龙晖大厦1110#　传真：020-87564615
技术支持：support@betop-cn.com　邮编：510635
各地分销商　广州:(020)81844931 北京:(010)65924094 上海:(021)32030726 消费者服务中心:广州市文昌南路10号 热线:(020)85513480

秘技到底是什么？难道仅仅是令人晕眩的密码？

希望大家能够通过点滴游戏心得体会到更多快乐！



秘技天地



这段时间游戏业进入了淡季，虽然有"FF XI"这样的大作推出，仍旧令人提不起精神。看到美国那边热火朝天 E3 大展，更是"火上焦油"。既然没什么好玩的，那么大家不如找来以前没怎么玩的老游戏打一打，兴许就会发现什么秘技呢！

——天地会会长 风林

GBA 雷曼 A

游戏推荐度:6	秘技实用度:7

●接关次数不受限

在接关画面中顺序输入↑、↓、→、←即可变为无限接关。

——中山市 ZHAOYANGMING

GB 合金装备～幽灵通天塔

游戏推荐度:9	秘技实用度:3

●神秘电台播音？？

首先要穿版一次，再次开始新游戏，进入游戏后将收音机的频率调到 140.07 就可以听到隐藏的广播。这个广播频道一共可以收听 13 次，玩家不要错过啊！

——非常想当特工的 MUMU · BAND

GB 街头霸王 ZERO

游戏推荐度:5	秘技实用度:7

●使用大 GOUKI

在角色选择画面将光标停在"？"上，然后输入←、←、←、↓、↓、↓、A＋B 即可。

●使用笨 DAN

在角色选择画面将光标停在"？"上，然后输入←、←、↓、←、↓、←、A＋B 即可。

●使用黑 BISON

在角色选择画面将光标停在"？"上，然后输入←、←、↓、↓、←、↓、↓、A＋B 即可。

——很不习惯使用掌机打格斗的 MUMU

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:——

●爆头爽到晕～～



→这个姿势开枪，爆头 100%！

作为"生化危机"中加入的全新系统，对于如何将丧尸一击必杀就成了一门学问。在手持霰弹枪的时候，只要将枪口向上举起，等丧尸扑上来的一瞬间开火就可以一击爆头。而手枪则要靠运气了，最好在远距离开枪，比较容易爆头。至于其他武器的爆头方法，则有待玩家继续探索。

——坚持"丧尸有思想"的 MUMU

GBA 恶魔城～月之轮回

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●找到城中经验值最高的怪兽

在地下保管库里有一处长台阶的地方，并有三只蝙蝠女守卫，此处有一个隐藏空间，里面有一个射手和一只灰能，经验值很低。但到了游戏后期(有超级跳、打败仗，去斗技场见利那只光环围绕的蝙蝠女后）再去此隐间，就会发现此处的怪物就会变成斗技场的那只光环围绕的蝙蝠女，但与斗技场的那只不同，隐间里的这只蝙蝠女经验值却高达二万之多，是全城经验值最高的一只怪物，笔者再此升 10 级也只有 15 分钟左右。但打她要注意 HP 值，她的攻击力很高，笔者等级 60 级被她一碰就扣了 1/5 的 HP 值，所以打她时千万小心，如果等级较低建议用召唤兽。

——浙江 徐舒迟

（木木：收到的秘技投稿中，内容最多的就是这款"恶魔城"，看来大家对该系列游戏的支持程度远远凌驾与其他游戏。也难怪，谁让恶魔城总是这么好玩呢！看看日本最难买到的 N64 游戏，居然就是恶魔城的两部作品）

GBA 光明之魂

游戏推荐度:7	秘技实用度:9

●有钱就是好！

游戏初期经常由于资金不足，无法得到需要的物品。可以先进入迷宫，在拾到一袋微不足道的钱后，把钱袋一袋 1G 的分开，分别放入物品栏右下的 DROP 中，可得到草药（价格 30G)，这样的话，HP 就没愁了，何况还能卖出去！（注：此方法仅推荐于游戏的初期，进入后期不实用。因本人还没有爆机，需详情攻略的话，请大家原谅）

——上海 推荐用"狂战士"的 SAS

●万能复制法

条件：两台 GBA，两盘"光明之魂"，一条对打线。假设要复制的道具为 X。（X 为任意道具）

○首先把 X 交给 2P。然后"记录"(终了)。

○重新游戏，2P 把 X 交给 1P，然后 1P"记录"。

○在 1P 画面上出现"正しくヤーブ……"时。2P 画面上会出现黑屏"……电源……"，2P 马上关机，这时 1P 刚刚"记录"完。

○再开始游戏，这时会发现 1P、2P 都有 X。

——沈阳 闰峰

●矿石的作用

游戏进程中会捡到几种矿石，集齐三块同种矿石可回村中打造武器(防具)。为了最大限度发挥矿石的作用，最好打通前 7 关后再打造，因为此时打造的武器（防具）是最高级别的 LV5，即使通全关后选择 ADVANCED 模式，也可以装备使用较长一段时间。另外，根据矿石种类的不同，打造的结果也不相同。几种矿石中，尤以"オリハルコソ"较难得到。打造前先存档，若打造结果不理想，可关机重来，反复几次，必可得到优质武器(防具)。

——长春 ROC

GBA 罪恶工具 A

游戏推荐度:2	秘技实用度:0

●有趣的 BUG

1、进入 TRAINING 模式；2、选择人物为 POTEMKIN 或 MAY 或 FAUST 或 TESTAME NT；3、将设置选单中的 CONFIG/GAME MODE 设为 ARCADE；4、按 ETC 键暴气，发一击必杀；5、超杀攻击中速度接 START 将 CONFIG/GAME MODE 设为 TAG；6、超杀打完 BUG 出现了。

——湖北 程浩

GBA 黄金太阳

游戏推荐度:8	秘技实用度:5

●洞穴中的秘宝

在ルンパの町，从洞中出来后，使用イマジン可以看见一根隐藏的木柱，以此跳到对面，绕町一圈后在一山壁前再次使用イマジン，可看见一个亮点，按一下，隐藏在一边的门会打开，进去享受拿宝物的乐趣吧！

——上海 刘舒信

（木木：刘读者，虽然你说俺是闲杂人等，但心胸宽阔的我是不会介意的……你的秘技不错，希望还能对其他游戏有所发现）

GB 口袋妖怪 水晶

游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●关于与手机连线功能

除是捕捉雪拉比的必须条件外，功能还有可以进入浅黄市【アサギシティ】左方的高层建筑里！在这里你可用手机与朋友进行远程通信交换与对战；可与 COM 进行 LV10～LV100 的分等级对战；还有机会得到闪光的 No.172 皮丘和 No.173 皮！此外还有个与数名妖怪教练对战的模式，其中不可使用道具和物品，不可中途退出且对手实力在四天王之上。故极难，适合高手挑战。

——《电软》永远的支持者 陈曦

●很抱歉，为了给其他栏目开路，本期临时缩减为一页。由于来信量大增，很多读者的秘技未能刊出，希望大家能够继续支持。



●1、梦美的官方网站为什么要关?好好的为什么要关呢,我想不通……2、天师经常说的梦美灵魂什么意思?他说喜欢梦美的玩家很多,但没有几个人能跟梦美对话,说是体会梦美的精神吧?这太深奥了,请龙哥解释。(广东揭西 彭少冠)

1、我听 LYF 达人说,梦美上网对战的人很少了,白天几乎没有几个,晚上也不是很多,所以自然要关。2、这种超重度——"动手 + 动脑 + 反射神经"的游戏,比如梦美、武装雄狮(特别是武装雄狮),绝不是一般人能玩的游戏。通过苦练,我们中国人取得了梦美 DC 版世界第一的好成绩。这几乎可说是在所有日本游戏中,我们唯一可以自豪地向全世界宣布"中国人说了算"的。本部 JOE HILL,是街机梦美 2 的高手,水平与日本很接近。和许多高手讨论问题时,我感觉很惬意。所谓"灵魂",就是个"游戏怎么玩"的问题。你成绩上去了,就能和游戏对话。

●龙哥啊!据说安装了美塞亚的 30001 型 PS2 已经上市了,完全是直读的 PS2/PS 的 D 碟,我们是应该高兴呢,还是悲哀?说实话,正版的游戏到手的感觉真的是不一样啊!可是 D 版的很便宜(残念)。

对了,请教一个问题,不是说 PS2 玩 PS 的游戏的时候只要按三下复位吗?我的虽然也可以,可是 PS2 读 PS 盘的时候,光头每次读取数据的时候都会有类似于盘片在旋转中刮到托盘边缘的那种声音吗?害得我都不敢用 PS2 玩 PS 盘了啊!

你有关于这方面的解决方法吗?告诉我啊,我都快急死了!(xgj - sakura177)

1、美塞亚 1000 元装一块。这是 5 月 12 日北京的价格,不只是美版,日本的照装。 2、绝对是盘的事儿。你不敢玩儿就对了。我也不敢。但要知道,不是所有的盘都这样儿。"卡普空对 SNK2"的 PS 版就很糟糕——不玩就是了。

●读了贵刊近期的关于 GBA 卡记忆方式识别大文章,收获不少。在这里我想问:怎样在不开卡的情况下进行识别?(蚌埠玩友)

无法识别,任天堂喜欢用闪存。现在到处都是非法组装的 GBA 卡带,一般都是电池记忆的。

●近日在玩 PS2 时使用金手指,将密码输入后,放入盗版碟玩后,碟在运行但无图像,请问是怎么回事?本人的金手指盘上写有 IE1394 - 1.92 版,DVD 引道盘是一张不能玩的碟,价值 100 元,请速速告之,本人万分感谢。(lizhong839)

估计是你不会使用金手指。在纸上说不清,你找会用的朋友学一下就行了。1.92 很好用。

●龙哥:你好,我一直以来都很喜欢你的栏目,在此有几个问题想请教。
1.SEGA 和 RED 是什么关系?
2.space channel5 part2(ps2),育成足球 2002(ps2),武装女神(xbox),樱 4(dc),光明之魂(gba)的销量各是多少?
3.VF4 会否在 xbox 出。
劳驾您回答一下,十分感谢!(倪俊)

1、RED 可算是 SEGA 的半个子公司吧。世嘉转型后,更是如此。 2、太空 5 频道 2 约 8 万、育成足球 50 万、武装女神 2 万、樱 4 约 26 万、光明之魂(GBA)约 3 万。 3、仍然有希望,下期的 E3 报道应该会有一些口风吧?

●1:DC 版高达外传 B 盘玩不了?(D 版)是不是要接 A 盘记录?我 A 盘爆机也不能接啊?这个你无论如何一定要帮我。

2:什么时候 PS2 可以像 PS、DC 那样买来就有直读了?而且不用引导?

3:由于经济问题,买不起彩监。我个人感觉康佳 25 寸"超级芯"音质非常不错,画面也还可以。2588RMB。龙哥你有什么更好的意见。

4:玩家的眼睛是可悲的。记得您上次提过的什么环节疲劳的眼药水。那只是根除"内在",而怎样消除"外在"呢?

5:封印之剑的 Z 版也是电池记忆的,今后的 GBA 卡是以闪存为主还是电池记忆?

这么多问题劳烦龙哥您回答,真不好意思。@-@(光之帅男)

1、玩不了就不要玩。听说 B 碟无用,玩家打不过阿姆罗的。 2、现在就行,1000 元即搞定,以后还要降价。 3、自己高兴就好。 4、不玩游戏就行了。 5、当然闪存好,但电池便宜些,也有不少厂商使用。国产卡基本都是电池记忆的。电池记忆两年都不会失忆,够用了。没电了再换呗。

●我近日买了台 DC 欧版。790 元原配置。我才玩了十几天,机器读碟就吱吱响。BOSS 说 DC 读碟就这样。这几天响的厉害。请问它对主机有没有伤害。机是原封,全新的。我是不是该拿去修。激光头我擦了几次。用棉签沾水。我是在《电软》看的。请问没事吧。请你告诉我几个保养 DC 主机的方法好吗?(玩友:玉)

DC 读盘确实有些动静,对主机一般没有伤害。你不要再动光头。只有当机器对盘片识别困难时,才能擦光头。棉签沾水是对的,我还要告诉你,我擦 PS2 光头时用"农夫山泉",效果好极了。

●天师:你好!

本来打算过五一的时候去北京的新东安玩,不过现在没有时间!我现在在联想的北京总公司里上班,只要是有时间的话,我就去鼓楼,去找高手·PK KOF97,可是我在 29 日去的时候,没有找到高手,这使我十分的不高兴呀!

哦,对了,我现在的 VF4 打的也还可以,如果以后有机会的话,可以和你 PK 一下(笑)。虽然我没有 DC,但是我感觉 DC 上的游戏很不错,是真的。为什么第五频道 2 这么好的游戏怎么就卖不动呀?

我还是很谢谢天师会回答我的问题的,真的是谢谢了!祝天师五一玩得高兴!

(豆豆 2002.5.4)

"龙哥热线"这个栏目,专门对应全体读者,所有人都可以发言,别的栏目不适合的话题,这里全包。所以请大家支持啊。我 VF4 现在使用摇杆了,专攻雷飞。我想再买个原装专用摇杆。我在看日本"大森レイ"和"金刚禅少林寺"二位高手使用雷飞时,感动的哭了(有一次"金刚禅少林寺"获胜后,雷飞原地骑马蹲裆连打罗汉拳,无论是拳法还是角色的表情,简直是酷到了极点,硬派度真比 GGB 有过之而无不及啊。2 研与 GA,一个都不能少)……看来我还得从头修起。我的偶像是鬼神 AKIRA、日本最强一代男、无冕之王——滩琉豪。

●我买 DC 已经一年了,这几天我 PALY GAME 的时候,屏幕突然黑了跳出来,有好几次了,今天根本读不出来了,我放正版碟也没用,放 CD 时也没用。这是怎么了,请龙哥回答。(ZHIK520@yahoo.com.cn)

可能要擦一擦光头了。如果还不行,准备修理。

●嘿,我是电软的老读者!现在我有一问题想问问您,我想把 ps2 卖掉,去换一个 ngc,我认为 ngc 比 ps2 强,所以……!我同学说我划不来,你认为呢?谢谢回答!(赵鑫)

你不要听他的。

●1.众所周知 PS2 与 Xbox 都有硬盘,是不是所有的游戏都能够装到硬盘上玩?是否会出现玩家们都拿硬盘到 BOSS 那里去拷正版游戏的情况?

2.小天天的组装 dc 怎么样了?我也买了一台组装的 dc,我发现有画面拖慢的现象。是否欧版的都是这样?

3.希望以后多送一些音乐 cd。

4 我买了一台电脑显示器,是 EIZO 的。有 VGA,BNC 和 MAINTENANCE PORT 的输入端子。请问 DC 有没有这种端子?

5 我的引导盘是 1.2 版的,说支持 VGA,但是却不行。WHY?

6.17 寸显示器 + 漫步者音箱的效果很不错,比彩监还好!850 元!(xss5555@sina.com)

1、不是那个意思。2、是游戏的事。3、当然,这期你还满意吧?4、NANAO 强。5、有行的。6、嗯。

●龙哥:为什么光盘只能顺时针转?(张少水)

因为让光盘转的人不想逆时针转。

●1)我是天津人,在一些专卖店(兴安路的)卖的ps2,30000和30006卖的差不多。boss对我说30000的ic是一块类似rom的东西,需要动烙铁改机,而30006是一个像卡带芯片似的东西,可以直接插进机器内改机。boss说30006的安全些(两种ic的价格差不多,兼容性也差不多),您怎么看?

2)传说的ps2 50000可能发售吗?直读IC会不会因此更新?

3)GC的D版是怎么回事(TERRY)

1、当然买30000型的。 2、没听说过。 3、不知道。目前游戏机唯一一块净土就是NGC了。

●我近期玩ps的《游戏王-被尘封的记忆》全关后,得到一密码不知有何用?人物榜中,迷路神官兵和近位神官兵中间有一空缺,不知是何人,该如何打出?望指教,谢谢!

e-mail:justice11@163.com

●我前不久"荣幸"地买了一盘"龙之战士"正版gba卡。可惜是电池记忆的。即E-06那种。因此我有几个问题想咨询一下。

1:是不是正版gba卡带中一种游戏只对应一种记忆方式?比如说"龙之战士"的记忆方式只有电池记忆?

2:正版卡带中的电池寿命有多长?

3:万一电池没电了怎么办?(吉林玩家)

看来GBA的问题还不少。1、原版的当然如此。2、怎么也能有两年了。甚至更长。 3、换。

●uni41,您好!CAPCOM有点让我失望,我今天去了CAPCOM的日文站点,上面公开了生化危机GC版的0-4,我本以为画面都会像生化1再生版一样好,可是,生化2、生化3还有生化维罗尼卡,完全和原来的PS、DC版的画面一样,只有生化0和生化4才是生化1再生版的那种完美的画面。本人失望至极。(太阳王子)

选择NGC是对的。这点无庸置疑。就算不刻意强化,画面也比PS、DC强万倍。须以0、1、4为主。

●小编好:我是一名在西安的大学生,想在五一期间买一台PS2,现在的价格为1950元(不加直读),是否合理?西安的直读AR2是分开了卖,一共要420元,太黑了。PS2是否适合接在电脑彩显上,清晰度如何?是否有游戏不支持?望解答。另:听说天师曾在西安上学,可否给我推荐几家好一点的游戏专卖店?(西安 陈垒)

AR2如果420元还带一张引导盘的话还差不离。现在西安的情况我就不清楚了,无法推荐。

●我有一盘GBA的SONIC ADVANCE美版(D版)。记录有些问题,具体说来是每进一关,退出后(A+B+START+SELECT或关机)存入不能,但不知怎么有时就能存上。而养查欧的纪录就每次都能存上。更怪的是我选择删除纪录,玩时没有记录,而A+B+START+SELECT或关机后以前的纪录又出现了,这是怎么回事?(此致敬礼Terry)

怪也!你不是在给我出考题吧?风林同样的卡就一点儿事儿都没有,记录OK。也许游戏本身就这样。SORRY我真的搞不清。建议把卡拆开看看。

作者:星诗雷(龙:作者观点与本刊无关)

KONAMI真正的实验品是谁?KONAMI想干什么?

注定失败的《あいたくて・・・》与已经失败的《ときめきメモリアル3》

大概国内没有几个人知道《あいたくて・・・》是什么东西。《あいたくて・・・》被大软译为《想见你》。老实说,我真不知道这词是什么意思。字典里也没有。《あ》也是KONAMI的一个知名恋爱GAME,只不过未出厂就被判了死刑。《ときめきメモリアル3》大家都知道是什么,8万多的销量足能够证明问题了。

引子

《心跳3》未发售时业内就普遍不看好。但KONAMI却满世界的说什么全新的技术、全新的人物、全新的世界观、全新的系统。好像《心跳3》成了创世纪的作品了。但真的创新有多少呢?《心跳3》的惨败被很多没玩过《あ》的玩家认为KONAMI是在试验系统。真的是这样吗?我来给大家比较一下两作的关系吧!

世界观、背景

《心跳3》这次被称为全新的世界观,跟1代2代完全没有关连。不过《心跳3》世界观的基本概念还是跟1代2代和《あ》相同,根本不是什么新的东西。开头也是很平常的恋爱GAME开头,还不如《あ》中苦命的主角恐龙未婚妻有创意。

爱称发声系统

这两个作品中都用了爱称发声系统。《心跳3》用的是EVS系统。EVS是成熟型的东西。虽然在《心跳2》里实用度真的很低,不仅只有2个人,且还要吃掉12格记忆卡。其她人还要买资料盘。不过到PS2上用了DVD和8M记忆卡这个问题马上被解决了。《あ》用的是发音拟定系统。GAME开头时二宫麻子会根据主角名给与爱称。在PS年代这是很实用的,且不用记忆卡。但是相对自由度会下降,怪怪的名称就没办法处理了。发音拟定系统是第一次用但EVS不是,可以断定《心跳3》的声音不是实验品。

系统、学校行事

《心跳3》中加入的新行事(如水泳大会)根本就是《あ》中的。连MINIGAME都差不多。系统方面大多是《心跳1 2》留下来的。新加入的话题系统和探索还有等待时女主角会动,这全是《あ》中的!只不过适当的进化和简化了,决不是什么全新的东西。要说全新的东西也不过是那个没什么效果的2。5D和笑话百出的服饰系统。(说些题外的,本作女主角审美观不正常。西服无敌!)

剧情

KONAMI意外的从《心跳1》外传中发了笔横财后我就发现本作中剧情说不清楚。回头出外传敲诈玩家钱包。《心跳3》剧情少的程度可以跟《心跳1》有一拼了。但在《あ》剧情就比较多,每个人的故事都讲明白了。

发售日

我可不是指发售日有什么特别,而是《あ》的发售日现在还没个说法。官方说是1999年,但日本最早拿到盘的却是在2000年5月。怎么看都没有个正式产品的样子。

后路

《あ》之所以大家都不知道,这是因为后续无音。KONAMI连本作的锡包卡都未发行,CD连张原声集都没有。我们再来看看《心跳3》。限定版、锡包卡、CD、周边。明明《心跳3》还没有《あ》卖的多。最近还想靠出漫画把GAME起死回生。KONAMI做这么多是为什么?它是拿玩家和其他投资者的钱做的。《心跳3》卖得这么惨,下次谁还敢投资?这哪里可能是实验品?KONAMI胆子再大也不敢拿玩家开玩笑!(一些题外话。听过~更加!更加!心跳2001~后我终于明白KONAMI为什么没用女主角的CV来唱主题歌。)

两作品失败原因的相同与不同

以我看来相同的地方只有一处,就是原画都太差了!《あ》无论人设还是通常GAME画面都是很优秀的。但CG照同期的《心跳2》能差了一半,可以说是恋爱GAME史上第二差的原画了。比起这个,最要命的倒是系统。至今日本恋爱GAME玩家多数都认为这GAME系统是最完善的。相对的,普通玩家根本就上不了手。再加上第一次GAEM不能用S/L大法,且还没钱没道具。很多人就这么退回去了。《心跳3》最致命的地方就是人设。个个都长得像国小似的。就算系统再好,我想也不会有想跟小孩子谈恋爱的吧?按大家的说法《心跳1》是高中生《心跳2》是国中生,那出最新版的《心跳4》时角色应当都是幼儿园的小孩吧?

KONAMI到底想干什么?!

大量的证据表明,《心跳3》不是实验品而是真真正正的失败作品。大家知道KONAMI《心跳3》之后再干什么吗?一个是《心跳女性相》版;另一个就是《心跳1》的打字GAME。不仅如此!已经两年没出CD,却突然在今年情人节推出新CD!这在游戏史上都没有过。于是很多人就猜想KONAMI是不是想试探《心跳1》还有多少支持者,人多的话就出个《心跳1》的复刻版。如果这样炒冷饭的话只能证明《心跳》的传说终结了!

虽然传说要终结了,但《心跳》会成为我永远的回忆。

龙:爱之深,责之切?是个有想法的玩家。

来信回复

●致莱因:昨日无聊,信手拈起第3期电软,忽然在第94页右下角发现莱因你可以1分26秒34完成“风之克罗诺亚2”的那关隐藏关。第一个反应就是:不信!

我很喜欢玩风2,早已经完成了所有隐藏要素,包括每关收集150个以上水晶。两个隐藏关在看电新前的最快的成绩分别是1分08秒26和2分04秒38(你是高手,应该清楚这两个成绩分别对应哪关吧?),看了电新后又将后者提高到了1分59秒53,个人认为已经离极限差不了几秒了。不禁暗自佩服电新中示范的那个日本达人的水准,能打到1分55秒多实在是强!

可莱因你居然可以比那个成绩高了近半分钟,实在让我汗颜,请老大一定要告诉我详细的方法为我解惑。并且确认你打出1分26秒成绩的那关就是电新第四期中示范的那关,而不是另一关,OK?

风2是我最自豪的游戏了,也是我最喜欢的ACT(个人认为MGS2不算ACT算AVG),我的心情老大你应该理解。期待回信中…………

对了,天天工作很辛苦吧?附件里是个我认为非常搞笑的东西,看看,笑一阵。:) ppdollar

我并未玩过这个游戏。不过你玩得倒是不错。还有几位读者也提到这个问题。不过这两天截稿,莱因总帅前段忙于《电新》而生病了,等他来了我帮你问一下。一定要给读者一个满意的答复。另外,你有信心挑战GGB么?试一下战场ACT的感觉。

●龙哥,你好:马上就要5.1节了,我想在节日期间买台NGC,所以想问几个关于NGC的问题:

1、听说全新PS2第一次开机时在普通开机画面之后还有一个与机器标志一样的图案,是否?

NGC是否有与PS2类似的第一次开机的标志或其他可证明是全新机的方法?

2、如果每天打4小时,NGC大约能撑几年?

(上海 张啸峰)

很有代表性的问题。1、是的,PS2有新机符号。NGC也有。这些符号只出现一次。 2、NGC暂无盗版,只玩正版并注意防尘不会有太大问题。

对电软的几点建议

一、建立《电软》网站,让读者有个可发表意见和交流的场所,好的看法和精妙的讨论可刊登在杂志上。

二、利用网络的方便快捷,征集玩家的问题,向日本的著名游戏制作人发E-mail,直接发问。对那些“大牌”的制作人,应打感情攻势,将喜欢他的读者来的信译成日文转发给他们。千穿万穿,马屁不穿。相信态度一定会软化。并借此与他们建立、保持一定的联系。这样,《电软》也就有自己的信息来源了。

三、年末第12期应将全年文章按内容分类列表,以方便读者查找所需内容。

四、目录再详细些,如在目录中列出当期《秘技》中所涉及的游戏名称,以方便日后查找。

五、年初第1或2期杂志应将去年各机种所发行的游戏的名称、公司、发行时间、类型、销量制成列表。考虑到总量较多,可制成赠刊随书附送,实用性,收藏性都很强!

六、制作一个专题,回顾PS2两年来的软硬件变化以及精典的GAME简介。

七、《电软》的信箱不能光用一个网站的,万一哪天这个网页系统被破坏,读者们的稿件就危险了。应多用两个其它网站的,以防万一。

八、与邮政部门合作,制作已付费的名信片。或干脆在名信片上贴上邮票。杂志价格也相应的调到9元。应当可以被接受,保证杂志以后每期投票率可在80%以上,如果再加大奖励力度和增多名额,90%指日可待。

九、强烈抗议现在的装订方式,我近几期的《电软》期期掉页。

十、《菜鸟通》是本十分实用的书杂志,如果不是因为销量而停刊的话,希望以其它形式复活!

十一、记住自己是本“娱乐杂志”是教众怎么玩的,别整天弄得好像思想家一样,有事没事总有那么两三个“著名”撰稿人和小编写些“深刻”的文章来教育读者。杂志的购买主体是学生,他们平时在家在学校已听够了说教,玩游戏看电软就是求个放松,可你们还不依不饶,硬要将一本帮助玩家的杂志办成一本”政治课本”!大家都抱怨电软越来越不好看了,那是当然,”政治课本”怎么会好看?

所以,《电软》主体应走娱乐化路线,要让人看得轻松,愉快。偶尔来几篇”深刻”的文章 点点睛,同时必须真正学会随大势、中庸,这才是能促进《电软》发展、壮大的办刊方针 。

十二、多登些人气游戏的文章,别在那几个只有小编喜欢的游戏上浪费太多页码了,杂志是为大家服务的。不是小编家的“自留地”!

另GBA上的《实况足球》玩了吧!PS上的《实况足球》也玩了吧!请在这两期杂志上多发表的文章。毕竟,世界杯也要开赛了。

uoyuoy

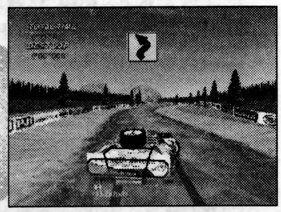
龙:这封信婉如一场及时雨,令我们几个略显浮躁的小编明白了许多。uoyuoy读者,“无类”也看了这封信,他并让我们加强学习、提高业务水平,做出更合时代潮流的杂志奉献给广大读者。

●小弟最近PS2问题颇多,我的PS2没有改机,才买2个月,在家里玩的时候一切正常,现在来到寝室可能是由于灰的原因,先是玩三国无双的时候碟片自己自动退出,打足球也有这种情况,不过修理后这种情况再也没有发生了,但是麻烦又来了,现在我的PS2有时候不论CD仓有碟无碟,在弹出来时很正常,但是收进去的时候竟然关不上,卡住!但是可以用手推进去,以上问题还请龙哥笑纳!YOUR FANS!敬上

杯媛润滑脂、碟仓推杆部分发生了问题。

●>自制的世嘉拉力,有没有兴趣指教一下?

天天:你好,本人自制的赛车游戏第2代已部分完成,有没有兴趣按照你的标准分析一下?如有兴趣赐教的话,给个地址,我给你邮寄过去。游戏尽力模仿“世嘉拉力2”,但手感可能有较大差别!



模仿得越像,就越成功!!!努力!!!

↑请霍起与天语联系。

赛车名人谈赛车

题目由XTT1341所加

……关于梦美和GT,还有一些补充。我玩GT的时间不比某些GT迷短,至少50小时,所有驾照获得。正是因为深入研究过,才敢在此发表评论,并不是乱讲!玩GT真正的目的是买车,一旦买到最强的车,夺得冠军是很简单的事,之后就无所事事了。用自动档也足以获得S级驾照。试问,在数百万GT迷当中,有几人是用手动档开车的?!而梦美却不同,玩梦美的目的是不计一切代价地追求速度,使用手动档也是相当普遍的现象。舵、档、油、刹之间的疯狂配合,其中蕴含的技术深不可测。说到梦美就不得不提火箭,在DC上的这部梦美系列的最新作当中,制作水准最高的一部车就是火箭,它是制作者们发挥了最高的想象力创造出来的心血结晶,也是梦美的灵魂。但正是因为制作得过于出色,过于专业,以至于令很多玩家都因其难度过高而不能领会火箭的魅力。个人估计能驾驶火箭车手在全世界不超过20人,实在太少,可惜至极!在此,郑重向所有梦美迷吐血推荐火箭!因为它实在是太美妙了,绝不能错过!也欢迎GT迷们“试玩”。火箭出现条件:总游戏时间100小时或用金手指调。若玩了10小时仍然找不到自信,可考虑放弃。祝好运!梦美排行榜上的中国人正在急速增加,其中阿新的进步速度最快,在领略到火箭的魅力之后,目前的他正处于“暴走”状态,声称不玩坏两个手柄誓不罢休(爆笑)!无法上传纪录的玩友可与我联系,或直接将梦美的记录以附件的形式发到我的DC专用邮箱,上传的事情由我负责,但至少FREERUN要有一条赛道进入前十名。请放心练,若用火箭,杀入前十没有任何问题!到目前为止,我的4条赛道的世界纪录仍然无人能够撼动,看来PICO和龟仙人已经服输了,哈哈。另外,我用2成飞空之舞的功力便将皇牌空战爆机。特向空战迷们推荐这款非常专业的飞空之舞i,若能将其打通,必将体会到飞空系列的究极操作性;若通关不能,就请闭嘴。

我曾深入地研究过NAMCO的代表作,如铁拳、刀魂、山脊赛车、皇牌空战等等,由NAMCO制作的作品基本上都是针对Light user的。最可笑的是其招牌作山脊赛车,内涵很浅,更无难度可言,只能靠CG和漂亮MM来吸引玩家(与著名的“泳装秀”有异曲同工之妙),实属哗众取宠,不堪一击!其实许多大众眼中的超大作,在专业玩家眼中只不过是些垃圾。……

文:LYF



格斗之王 2001(KOF2001)

机种:ARC 厂商:EOLITH 类型:FTG 媒体:卡带



终于玩到了这款由韩国人做的《KOF 2001》。尽管 EOLITH 肯花上大把的银子替 SNK 继续开发 KOF,期望借这个有名的游戏系列捞上一把,可事实却不像 EOLITH 想的那样容易,这些剩下的 SNK 的"精英"们看来并不是很卖力气,以致于《KOF 2001》的品质大幅下降。。

很显然,韩国人很喜欢 KOF 以前的作品,所以他们使得游戏玩起来更像《KOF 97》或是《98》而不是《KOF 2000》的后续作品——无论是攻击判定还是游戏节奏完全是 97、98 的风格,这就是为什么本作推出后比较受欢迎的原因。SNK 在《KOF 2000》上的近乎疯狂的表现换来的是无尽的倒彩,差点没让 KOF 变成《xxVSxx》,EOLITH 很及时的将 KOF 拉回了正轨,也算办了点好事吧。然而不知是不是有 CAPCOM 的开发人员"转会"到 EOLITH,本作有些地方简直就是卡氏游戏的翻版——比如组队系统来源于《CAPCOM VS SNK》,但有所改进;新角色的人物设定和动作明显带有卡氏风格,不信你去看看 K9999 的超杀,是不是有够夸张?还有诸如必杀抵消超杀、超杀抵消超杀等颇为"眼熟"的东西等等,不过这些作为"借鉴"也未尝不可,但最令人不解的是作为 KOF 的"招牌"——COUNTER(破招)系统被取消,取而代之的是"浮空追击",这样不少角色就有了轻易就能练出的浮空无限连击,因为它们根本不需要抵消。

也许将本作看作是另外一部格斗游戏会好一点——比如 KOF 的外传。因为已经没有了森气楼大师的原画设定和那种狂放不羁的 SNK 风格的 KOF,还能够有资格称之为 KOF 吗?

角 色:	8	操作性:	8
画 面:	6	创 意:	6
音 乐:	7	移植度:	?
情 节:	——	总评价:	6.75
游戏时间:8 小时以上			

——鞍山 姚舜禹

魔法封神(MAGICAL FENGSHEN)

机种:GBA 厂商:KOEI 类型:RPG 媒体:卡带



笔者从未接触过光荣的 RPG 游戏。在玩之前又得到本作在日本发售惨淡的恶耗。而自上手起,深感此作异常出色。客观的讲,从各方面综合评定,本作实为仅次于超一流的黄金太阳之一流 RPG 作品。几分钟便告已放不了手。要说起来,这光荣倒是制作咱中国古典题材的达人。十几年的经验倒是不假。先看这画面,这场景,这人设,均很中国(作形容词),流畅、细腻。其实天下乃大同也,在日本的魔法学院,到了古中国就得冠以"仙人学堂"之雅名。虽说是换汤不换药,但总瞧着让人特亲切。再来,就仅着光荣那一干子中国曲专家级配乐大师,弄个十首八首轮着使唤,首先玩家这味就上来了。而最值得称道的当属本作的人语方面,非常的到位。主人公热血,妖魔鬼怪的阴森,特别是怨鬼的配音,和日前的恐怖新贵"零"有的一拼。

战斗方面则是标准的 DQ 模式。但当然制作的比 DQ 要更加华丽一些。战斗节奏掌握的很好,遇敌率也不高,更无需像 DQ 那样变态练级,再加上人语的衬托,战斗这一项也是比较令人满意的。另外当然还有光荣大力标榜的,GBA 版本与 NGC 版本封神联机通信系统。虽然国内同时拥有这两台任氏究级装备的玩家并不多,但相信通信一定会很有意思吧。其实说弄不明白如此良品咋就卖不出去,也只是站在国人的角度来看罢了。不过,笔者倒是很期待国内的汉化达人们能再出一份力啊(笑)。

角 色:	9	操作性:	8
画 面:	9	创 意:	8
音 乐:	9	移植度:	——
情 节:	8	总评价:	8.5
游戏时间:攻略中			

——南昌 严俊

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

天使之翼～荣光的轨迹

机种:GBA　厂商:KONAMI　类型:SPG　媒体:卡带



这是一款结合足球、战棋和卡片要素的足球卡片游戏,我想这样一款漫画般风格的足球游戏只有在GBA上推出才能获得成功吧!因为不是正统的足球游戏,所以只要能力高的球员完全可以实现自己带球、突破、射门得分。这样一来玩家就能轻松体会到乐趣。

整个游戏中有球员卡、教练卡、战术卡、辅助卡、攻击卡五种共计488张。想要收集全部的卡片可不是一件易事喔!如果在比赛中使用了必杀技攻击卡时还能看到漫画中出现过的必杀技如滑翔射门、火焰射门等。游戏一共分两种模式即联赛模式和自由模式。可惜在自由模式中球队除大空翼之外再没有第二个明星球员了。如果想获得岬太郎、日向小次郎等明星只能靠打比赛胜利后得到他们的球员卡后才能使用。

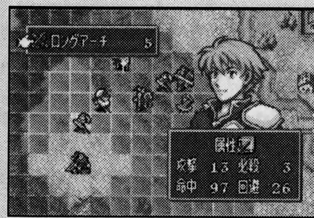
世界杯即将举行,而这款非正统的足球游戏会得到大家的青睐吗?

——浙江　胡叶曾

角　色:8.5	操作性:8
画　面:8	创　意:9
音　乐:7	移植度:——
情　节:——	总评价:8.1
游戏时间:≥10小时	

火炎纹章～封印之剑(FIRE EMBLEM)

机种:GBA　厂商:NINTENDO　类型:SLG　媒体:卡带



一部让玩家引颈期盼了19个月之久的作品。与此同时也绝对没有辜负纹章们的苦苦等待,更再次证明了任天堂十年磨一剑的精品招牌。GBA机能确实要比SFC更加出色,封印之剑的开场动画着实制作的很华丽,透过GBA的精细TFT表现出来,震撼之余更添几分细腻。笔者曾一度以为失去原制作人的纹章会因此而颓废,但事实告诉我,没有!纹章的精髓并没有变。同样的让人感到亲切、温馨。当然,在继承原作精华的同时,本作较以前做了相应的微调,以适应现代玩家的需要。如系列一惯的超高难度,就老玩家来说,感觉到了本作是稍稍有所收敛了。

战斗系统则较前几作并没有太大的改革。老玩家直接开打便是。其中第七话的斗技场,常为达人们挑战自我之场所,但还是别太执着的好,万一战死追悔莫及。大量的隐藏要素更是纹章的法宝之一。要想收齐全部的究级装备、网罗天下英才、打通隐藏事件、对决迷之敌手。相信手持此卡者,整个夏季怕是难免要赔进去的了(笑)。

——南昌　严俊

角　色:8	操作性:8
画　面:9	创　意:8
音　乐:9	移植度:——
情　节:9	总评价:8.5
游戏时间:预计50小时以上	

VR战士4(VIRTUA FIGHTER4)

机种:PS2　厂商:SEGA　类型:FTG　媒体:CD-ROM



第一次见到街机版VF4的时候心里就在想,在一年以内绝对不会被移植到任何家用机上,因为SEGA街机硬件实力超强,同一时代的街机绝对不会不缩水而被移植到任何家用机上(价值上万元的街机底板怎么可能和屈屈一个价值几千元左右的次世代主机同起同坐?)。

见到PS Ⅱ画面的第一眼就是感觉贴图费劲……但是还好,超近距离的近镜头被完全保留了,这种魄力和震撼是别的游戏做不到的(试想如果TK4中有没有把镜头拉到角色的一只眼睛再向全身扩展?)。虽然贴图上显得稍微差一些,光源也来的不是很明显,但是画面依旧是很强,毕竟这种自上向下的移植难度是非常高的,能把VF4移植到这种程度应该是很高兴的事情了~现在每天抱着摇杆狂练。

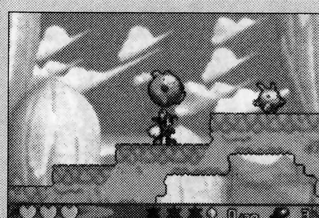
自己在家打段位模式短时间也能感受到一些街机的乐趣,各种练习模式的设定也为新手增加了不少方便。凡追求画面华丽者必买!凡格斗迷必买!

——北京　小JOE

角　色:10	操作性:10
画　面:8	创　意:10
音　乐:8	移植度:6
情　节:——	总评价:8.7
游戏时间:相当睡眠的1/2	

风之克罗诺亚～(风のクロノア)

机种:GBA　厂商:NAMCO　类型:ACT　媒体:卡带



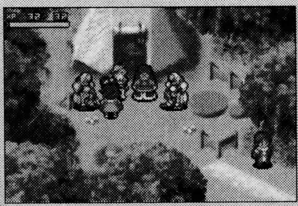
GBA刚入手,本游戏便以它特有的魅力成为了笔者与众多玩家的首选软件之一。而这款曾在PS/PS Ⅱ上大放光彩的游戏,在掌机新秀GBA上的表现也是毫不逊色,如果说PS Ⅱ上的《风之克诺罗亚·被遗忘的救世主》可谓大餐的话,那么GBA上的《梦见帝国》也称得上是值得回味的小吃了。借助GBA的进化机能,操作感一流游戏的画面细致而极富层次感,音乐也相当悦耳。而对于一个游戏最重要的剧情和耐玩性而言,一贯的严谨著称的namco当然不会让大家失望,剧情如童话般引人入胜,让人有欣赏卡通的感觉。本作的耐玩性就在于能让玩家同时体验动作游戏与益智游戏的双重快感,因为除了每关的BOSS线是考验拳脚功夫之外,几乎每个关卡都是由一个接一个的谜题组成,虽然难度不算太高,不像"仓库番"那样的超耗脑力,但也足以让几千脑细胞自杀。随着关卡的不断升高,游戏对智商的冲击也是逐级加强,脑子不够用的话,招几个朋友一起来挑战智力,也是别有一番乐趣哦!

——广西　阿虎

角　色:8.5	操作性:9
画　面:9.5	创　意:9
音　乐:9	移植度:8.5
情　节:8.5	总评价:8.9
游戏时间:365分钟	

光明之魂(Shining Soul)

机种:GBA　厂商:SEGA　类型:RPG　媒体:卡带



低沉而雄壮的开头画面音乐，一上来就给人一种有气势的感觉，有点《黄金的太阳》的味道。而一进提取进度的画面，音乐又转而轻松明快，真是能吊人的胃口。画面上无可挑剔，世嘉一向的高素质，与《黄》有一拼。系统上最闪光的设计就在于 L、R 两键的使用了。由于游戏中没有暂停这一选项，又因为是 A·RPG。在迷宫中怪物随时都会扑上来(除非被全灭)，这就要武器与道具能够随时的切换使用，游戏很好的做到这一点，而且作为一个世嘉的游戏在很多细节方面很有意思。比如迷宫中进入下一层时出现的“某某迷宫第几层”这类字样都是红色的还在颤抖，很像恐怖片(笑)。还有主人公被怪物击中时会“啊”的叫一声，很是有趣(恶趣味)，当然不只你会痛，敌人被击中也会很痛，骷髅兵就会痛恨连骨头都起来了。有优点也有令人不快的地方，为什么四个主人公的表情那么死板，如果能像索尼克 A 中那样就好了。或许不管谁在危机重重的迷宫中，也不会开心的笑吧(笑)。

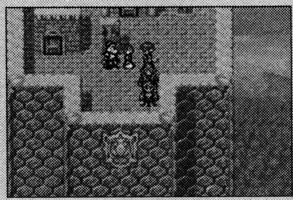
将弓箭手起名为林克，大耳朵精灵族，SEGA 给 NINTENDO 做这样高品质的游戏，鼓掌，鞠躬(光明塞尔达!?)

——北京　张皓

角　色:	8	操作性:	9
画　面:	9	创　意:	8
音　乐:	8	移植度:	——
情　节:	8	总评价:	8.3
游戏时间:目前 10 小时			

火炎的气息 2～使命之子

机种:GBA　厂商:CAPCOM　类型:RPG　媒体:卡带



本作在当时就拥有极好的口碑，笔者在此系列中也是最喜欢此作。原本的超任版素质就非常之高，现在的 GBA 版除了画面上再精益求精外，又精心调整了游戏内在的参数，还特别对应了 GBA 的道具交换机能。

基本是完全移植，但又不是简单的复刻，很多地方都有改进，有种焕然一新的感觉。最明显的是加入了个跑的设定，以前的超任版主角走路慢的像只蜗牛，这回在 GBA 上跑起来就舒服多了，并且游戏的整体节奏也快了许多。战斗指令方面改成了类似四代的形式，而菜单界面的进步也不小，各种项目组织的更紧凑更有条理。除此之外还有其他细小的变动:重新绘制的人物肖像和过场动画，形象的道具小图标，装备购物时能力值的升降等，玩起来更得心应手。

音乐与剧情是《火炎的气息 2》最优秀之处。配乐慷慨激昂，和情节配合的天衣无缝;九个角色各有特色，都刻画得十分成功，游戏的后半段情节起伏跌宕高潮频起……许多感人之处现在笔者还是记得清清楚楚(其悲剧气氛的结局永生难忘!)，个人认为在情节方面绝对可以与《最终幻想 6》相比。如果你面对一代还曾经犹豫的话，二代则再也不能迟疑了! 相信我!!

——北京　罗剑锋

角　色:	9	操作性:	9
画　面:	9	创　意:	8.5
音　乐:	9	移植度:	10
情　节:	10	总评价:	9.2
游戏时间:40 余小时			

VR 网球 2 (Power Smash2)

机种:DC　厂商:SEGA　类型:SPG　媒体:GD－ROM



好玩不好玩可用时间来衡量，只要看一看装满 5 张记忆卡的原创人物就明白花在此作上的时间绝不比 RPG 超大作少。简单到不能再简单的拍来拍去，每次玩都能拍上几个小时不觉得累，HITMAKER 在操作系统上所下的功夫值得每一位玩家细细体会。

网球要做成游戏，除了玛里奥网球的路线外就只有写实，初作已经很成功了，二代则是炉火纯青，不仅人物动作更顺畅自然，还特别加强了对球的物理特征计算以及细至入微的人球工程，掌握其中规律，将球员的能力发挥至极限，才能打出想打的球。最不可思议的就是根据人与球之间的位置和操作者按键的时机所运算出来的动作、力度、角度真的已经到了天衣无缝的程度，配合二代比一代更长的预先输入时间，在对方触球离拍的瞬间就已经可以决定击球的力度和方向了。跑动便显得尤其重要，二代大大强化跑动，虽显得不大现实，但那种打不死、跑不烂、把对手急得直跺脚的感觉就只有做成游戏才有了。

如果硬要提一些意见的话，就是上网型打法占便宜，想要在底线上有所作为没有十分的功力不行。

——苏州　惜惜

角　色:	8.5	操作性:	10
画　面:	9	创　意:	8.5
音　乐:	9	移植度:	10
情　节:	——	总评价:	9.17
游戏时间:每天保证 1 小时			

SD 街头快打(Final Fight)

机种:FC　厂商:CAPCOM　类型:ACT　媒体:卡带



你喜欢清版 ACT 游戏吗? 如果你喜欢，但是因为某种原因而错过的话，请务必将 FC 再找来一玩，必将你“ACT 神经”激活。

本作的人物是“快打旋风”中三名角色的 Q 版化，如果你认为 Q 版的没有写实的好或幼稚的话，那真是大错特错。虽然是 Q 版的人物，但是动作方面一点也不马虎，整体画面色彩柔和，操作感得到了完美移植。相信玩上一会儿，你就会欲罢不能。

“SD 街头快打”虽然只有 5 关，但关关精彩，玩法多样。你可以用一些攻击距离远的招术牵制住敌人，把敌人慢慢磨死，也可以找准机会，各个击破(用“哈格市长”的“大坐”坐掉敌人，超过瘾)。过关后，还有“打油箱”的迷你游戏，十分体贴，不愧是出自 CAPCOM 之手。本作最大的遗憾——不能双打(难道受 FC 机能所限)，与好友共同作战的乐趣是单打不能体会到的……强烈推荐给那些觉得找不到游戏感觉的朋友。

——贵州　杨欣

角　色:	10	操作性:	10
画　面:	9	创　意:	10
音　乐:	9	移植度:	——
情　节:	9	总评价:	9.5
游戏时间:超过 100 小时			

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

一次不同寻常的握手

风林：NAMCO 这次与任天堂联合召开的提携大会实在令人震惊，虽然事前已经知道 NAMCO 会与任天堂在 GC 互换基板 TRIFORCE 上大作文章，但没想到 NAMCO 居然会将自家压箱大作都搬到 GC 与 GBA 的舞台，不知道这是否意味着业界的格局将再次发生变化？

天师：表面上波澜不惊，明眼人已经看出其中的变化了。无论如何，游戏业界的格局也该变化了——“变则通”。木木对近段 NAMCO 的表现又有何感想呢？

风林：其实从 PS2 发售之初，NAMCO 赤字频繁就已经可以看出端倪了。一棵树吊死必将是自掘坟墓，前车就有 SQUARE 为例。从 NAMCO 在 PS2 上发售的多部作品销量来看，都呈下降趋势。早的像“铁拳 TT”、“风之克罗诺亚 2”，这些当初被 NAMCO 抱以期望的游戏都回敬了苦酒一杯。特别是刚发售不久的“铁拳 4”，更是在 NAMCO 的伤口上撒了大大的一把盐。加上街机方面也屡受挫折（叫好不叫座的游戏增多），自己的造血功能正在逐渐萎缩，如果不开拓出新的市场，今后的残局恐怕不是现在所能预想的。

天师：嗯，不过 NAMCO 当年在气势上是盖过了对手的（特别是 SEGA）。那时 PS 正红，NAMCO 家用业务游戏用双赢。不过时过境迁，在 PS2 仍旧承袭 PS 战果的情况下，不知为何 NAMCO 的游戏却不怎么卖得动了！印象中只有一个“皇牌空战 4”销得还可以，其他一些街机移植游戏，销量都不太满意。我觉得不是索尼让 NAMCO 难堪，而是现在的大环境确实有些问题——做什么样的游戏才能卖的出去？我看最近风头正盛的 BANDAI、KONAMI、KOEI 倒是值得好好研究一下。（笑）

风林：个人感觉 NAMCO 的几部重量级游戏都缺乏核心支持者，消费群十分不稳定。以机战为例，几乎每作都有非常稳定的销量，这是一般游戏所无法比拟的，也是 NAMCO 目前所欠缺的。

天师：没错。“铁拳 4”30 万的销量让人大跌眼镜。NAMCO 的游戏绝不像 SEGA 那么“专业”，但又缺乏之前几年那样的广泛 LIGHT USER 支持，形成不了“核心”，销量自然下降。而且 NAMCO 本身在游戏制作力上已经捉襟见肘，成名作看似极多，但算来算去也没几个。相对于 SEGA 那些独立出去的分公司，特别是 SEGA 历经磨难而形成的强大游戏产能和大量名作系列，我看 NAMCO 也该改革一下了。该公司把异度小组兼并形成子公司，可能是一个信号。另外木木，我发现 AV 名越和 SONIC 中裕司都在 NGC 上赚到了钱，特别是 SONIC 遍地开花，相信 NAMCO 也只盼快些行动起来吧（笑）。

风林：NAMCO 这次不就急不可待的一头钻入了山内的怀抱？（笑）从前段时间 NAMCO 召开的战略发表会上看，NAMCO 已经意识到了自己在软件分配上的失策，并有意学习 SEGA 的子公司化、多平台发展的战略。此次大举加盟 GC 可以看作是 NAMCO“转型”计划的第一步。但有一点我很担心，虽然 NAMCO 与 SEGA 在街机上分庭抗礼，但在家用机原创软件的研发能力以及话题作的数量上都是无法与 SEGA 相提并论的。SEGA 旗下九个子公司，个个拥有扎实的制作功力以及大量的可以形成话题的作品，而且 SEGA 的多平台战略中，除了像网络游戏必须跨平台制作外，没有一款软件是跨平台制作的。每个子公司都根据自身的软件风格在自己向往以久的平台上开发着属于自己个性的游戏，这样一来的好处是软件质量与数量上有明显提高。反观 NAMCO，目前更多的是将一款游戏进行多平台移植，而抛开这些多平台作品后，就几乎没有可以吸引人们眼球的亮点了。



天师：当初给 DC 这台看似毫无出路的主机，全力制作出一款满分评价的游戏，这的确让人看到 NAMCO 的诚意以及对游戏制作的执着。现如今灵魂能力 2 八面出击，我看倒未必每个机种都能畅销吧？从铁拳 4 来推论，甚至 PS2 版都未必达得到当初 DC 版的 30 万。看来跨平台也是蛮有学问的。不过 NAMCO 的名作系列和子公司不多不能算是“同一游戏跨越不同平台”的借口。CAPCOM 就敢把 BIO 让 NGC 独占，此点很值得 NAMCO 要学习。试想，GC 版的生 1 如果让 PS2 来作，就不能入目了。而如果 GAMEARTS 把 GGB 让给 DC，就注定无法实现秒间 60 帧以上的流畅度！这是一种勇气，也是对游戏负责的一种体现。

风林：其实软件商向“钱”看本无可厚非，但这钱也分怎么个赚法。像 NAMCO 这样的多平台移植策略应该说是从“保证软件能够有稳定销量”上面出发的，不过是否真的能够如其所愿却是个未知数。相反，我认为想要成功就要敢做大动作，想得“虎子”没有一番独闯虎穴的勇气是不行的。就这点来说，当今厂商值得推举的惟有 SEGA 与 CAPCOM 两大家。而 NAMCO 显然缺乏这种勇气和胆量。

天师：又以 SEGA 为例，在挺过了艰难的一段时期之后，现在看起来似乎还不错。世嘉一贯敢为天下先，按说是吃了不少苦头，但也积累了许多经验。单纯从交过的学费来看，我认为 SEGA 正是业界技术力、开发力的 No.1。有些事情，看着好像在亏，但只要你用心做了，也会有所收获，时机一到，就不定还有回报。另外，我觉得 NAMCO 是到了炒作自己一下的时候了，这几年各个厂商都有不少话题，但 NAMCO 的还是少了些。

风林：的确，NAMCO 的话题似乎仍旧集中在那些大家早已料想到的几款名作，在这方面，反倒令人觉得 NAMCO 略有保守了（笑）。另外，这次 NAMCO 在 GC、GBA 上开发的游戏也都将由任天堂代理发行，而且还成为了第二个接手制作任天堂游戏（星际火狐的 GC 与 TF 互动版）的公司，忽然令人感觉两 N 之间的关系变得亲密无间起来了。这葫芦里面卖得药想必也大有看头吧？

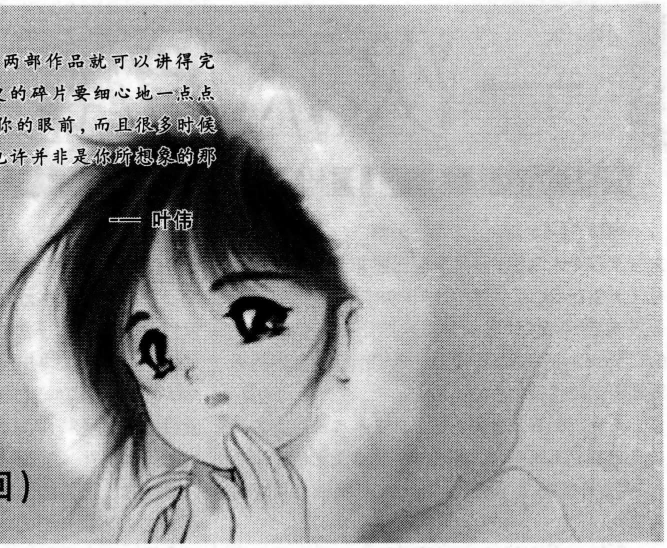
天师：因为 NGC 的性能很强，开发也容易，这就够了。GBA 我想就更不用说了。号称 SCE 左膀右臂的史克威尔与 NAMCO，你看看他俩现在对任氏的动作和态度，自然会明白。说到这儿，我还想提醒诸位一下，卡普空公司的很多 GBA 游戏卖得都非常好，可以说是“好极了”，但我想，CAPCOM 和史氏、NAMCO 的心态是不同的。

风林：是被某些“情感”因素束缚了吧？？不过现在认识到还不晚。从这次 NAMCO 与任天堂合作的发表会上看，这个计划已经是酝酿已久（公布了 GC 版“幻想传说”的动画），而且又是在 E3 开展前这样重要的时刻，不知道这会不会对几家厂商之间的关系发生微妙的变化呢？？另外，从 SQUARE、AM2、NAMCO 这几家在业界举足轻重的软件商的动作上看，在这次硬件之争中 GC 已经有了取胜的底牌，或者说已是位于不败之地。

天师：PS2 的性能神话显然已经见底。后面就看 GC 和 XBOX 的了。说句实在话，原本我希望能有很多厂商去支持 XBOX。但如果因为种种原因，软件商退求其次用力支持 NGC 倒也不错。但如果死傍 PS2 就麻烦了。我听说 KONMI 的 WE 都给 GC 做了。所以就让我们一起关注即将到来的 E3 吧，那会更让我们难受的。不过我只买 PS2。（笑）

风林：倒。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



“白夜”的故事从‘“夏日彩虹”前16年开始说起，一直到“夏日彩虹”差不多开始的时候，情节上算是正好把“夏日彩虹”中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和“夏日彩虹”中有许多紧密的关联。当然，不要指望“夏日彩虹”中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就象前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样……

——叶伟

白夜

（连载第五回）

大法师的脸一下变了，变得很难看。他转向国王，厉声喝道：“这到底是怎么回事？这祭礼还要不要继续下去了？”

国王摇摇头：“别去理他，你接着办正事要紧。”

“不行。”仲仍然站在两人的面前，毫无退让的意思。

“大祭师！你……你想干什么？！来人啊！把……”

国王的话并没有说完，仲已经做了一个手势，风卷了起来，掠过圣关前的山壁、掠过祭台、也卷起了女孩身上的轻纱。

轻纱飘起来，卷过女孩的脸颊，卷起她齐腰的长发，也露出她那双空灵无神的眼睛……

女孩向前走了一步。

“奶奶……”

“是……你……？”

“是……她……？”

——第六章——

月的手被轻轻牵了起来，朦朦胧胧的，眼前仿佛有一道浮动的光，在悄悄地引导着月的前进。

四周开始热了起来，仿佛是一霎时，空气便被烤焦了似的，月浑身都要烧起来一般。

“这是……这是……哪里啊？”

“这是天空的尽头。”

“天空的尽头吗？”

“是的。”

“那是不是月期盼的地方？”

“是。那就是月一直期盼着的地方。”

“你……你保证？那里……那里没有黑夜？”

“我保证。”

“啊……怎么……怎么这么热？我……我快要烧起来了……”

别怕，有我和你在一起…来吧，月……”

这是月最熟悉的声音。是奶奶！决不会错的。

“月，过来，上奶奶这里来，奶奶还有好多好多故事要说给你听呢……”

“可是……奶奶，你怎么会在这里呢？”

“你忘了么？月？奶奶住在天空的尽头，这里没有黑色、没有恐惧，只有纯洁而透明的星星……来吧，月……”

“奶奶……真的是你么奶奶？”

“是我，当然是我……只要……只要你往前再进一步……一步就行……”

“可是……我好热……月……月好热好热……”

“没关系的，月……向前一步，你只要再向前走一步，就能解脱了……”

“不……！”

年轻的国王惊叫起来，与此同时，仲箭一般向着火的女孩飞身扑了过去！

然而大法师只是轻轻眨了眨眼，空气仿佛稍稍颤动了一下，一道看不见的屏障就把祭台完全隔开。

砰地一声，仲被结结实实地撞倒在地，他抬起眼睛，女孩就在自己面前，那具充满弹性和青春的躯体，就这样空空灵灵地、无助地站在那里，眼看就要被青色的火焰所吞噬。

仲咬着牙站起来，仍然执拗地向女孩伸出手去……

“哧－－！”，就像被最尖锐的钢针刺中，仲的身体再一次被远远地弹了开去。大祭师轻蔑地望着他，眼睛里满是嘲讽。

一丝鲜血从仲的嘴角缓缓淌下，他试图再次站起来，手脚却在不停地颤动，丝毫使不上力。

仲在发抖，这是极度恐惧而产生的颤抖，他已完全无法控制，他已接近崩溃。

“拉着我的手，站起来。”

仲惊讶地抬起眼睛，国王已来到身边，他故意不去看这个曾经被自己废黜的大祭师，只是缓缓地，向下伸出了他的手。

“我知道你能站起来的，你能行。”

“快来吧……月……时间已经不多了……通往天堂尽头的路，就要关闭了啊……”

奶奶的声音变得越来越轻。眼前浮动的光芒似乎真的在渐渐暗淡下去，四周更热了，月感到痛苦万分，她开始烦躁起来，伸手向那浮光用力抓去！

光芒一下消失了，四周是无边的黑暗－那是深不见底的古井，是永无天日的海底深处。

“啊……！！！！！”月再也无法忍受，她尖厉地嘶叫起来！

国王、仲、大法师，所有的人都被这声尖叫惊呆了。犀利的呼喊刺破山谷的宁静，像一把利剑直劈天空的乌云。

月被火焰包裹着的抖动的身躯，也随着这声尖叫而慢慢浮了起来！

“这……这是……”国王的声音开始颤抖。

仲摇了摇头。他完全知道接下去会发生什么，但是他却一定要做出一付出乎预料的样子。他绝不能让自己辛辛苦苦制定的计划落空。

大法师紧张起来：事情的发展已超出了他的预料，这个自闭而弱智的女孩体内忽然爆发出一股骄傲不驯的力量，他已无法引导她达到自己的目的。

可是他还想再试试。

也就在大法师转念的一刹那，半空中的月缓缓地把双手摊开，火焰中，一道刺目的亮光从她体内闪过，接着便是千万道明亮得如同一百个太阳般的光芒，把整个山谷映得一片雪亮！所有人的眼睛也在这一瞬间失明！

不知过了多久，仲才勉强地睁开了眼睛。日已近西，晚霞满天，整个山谷一片紫色。

台下的众人东倒西歪地摔成了一片，国王和大祭师也都跪倒在祭台上，他们的头紧紧地贴在地上，显然还没有回过神来。

一双赤裸着的脚来到他的面前，娇小而纤巧，闪着晶莹的光。仲挣扎着抬起头，看到的仍然是那个轻纱紧裹的胴体，那双空洞无助的眼睛。

“这里的夜晚，也不是白色的吗？”

仲惊讶地望着她，不知该如何回答。

女孩疲惫的坐了下来，轻轻抽泣道：“告诉我……哪里的夜晚不是黑色的……好……吗……？”

她长长的睫毛颤动着，天上星星般晶莹的泪花，大颗大颗地从她的眼角滴落下来。

“这就是你所说的好办法？？这就是你所说的神迹？？我居然还相信了你这个毫无人性的家伙！”国王的吼叫声在大殿中回响着，“我甚至……甚至还差一点让你杀了我的亲妹妹！！”

大法师静静地坐在那里，用一把不知那里找到的小刀修蹭着自己长长的指甲。仲一言不发地站在王座的边上，他的计划已经达成，现在最好的做法，就是什么都别说、什么也别动。

国王的怨气依然未消，他顺手抄起一尊石像，向着殿墙上狠狠砸去！

石像并没破裂。大法师只是略略伸了伸手，原本飞向殿墙的石像不知怎的就到了他的手里。他站起身来，把石像在原位放好，轻轻地叹了口气。

国王也感到自己有些过于失态。他背剪起双手，转身望着窗外的蓝天白云，一言不发。

"要想得到，完全没有付出，这怎么可能呢？"大法师仍然在修着指甲，似乎在自言自语，又似乎对着国王。

"天堂岛几千年的秘密，眼看就能解开了……难道岛上这十几万百姓的利益，还不如一个白痴女人来得重要吗？"

"你……！"国王被大法师的一番言语气得说不出话，可是却偏偏想不出反驳的理由，"无论怎么说……月都是我的妹妹，而我……而我曾经发誓不让她受到任何伤害……"

"好啦好啦，你不用再说了。"大法师放下手中的小刀，"现在你也看到了，受到伤害的不是她，而是我们。你妹妹身体里的那股潜能，差点没把我们都送回老祖宗那里去。"

"哼。"

一想到那股从月体内发出的神奇力量，和那天可怕的结果，大家一下子都不作声了。事实上，仲和国王他们醒过来的时候，并不是当天的傍晚，而是已经过去了整整一天。谁也没有料到整个禁地会被破坏得如此严重：不但祭台成了一片废墟，就连附近坚硬的岩石和山壁也象经历了巨大的爆炸般，被彻底重新雕塑了形状。圣关虽然并没有受到多大的损害，但不知从何方落下的巨大石块和泥土把这个隐藏了几千年秘密的所在再一次彻底地掩盖了起来。

据仲事后的计算，若是光靠人力来挖，就算全岛所有的人轮番出动，也要整整五十年才能恢复圣关到祭祀礼之前的模样。

过了好一会儿，国王才转过身来，盯着大法师的眼睛，一字一顿道："有件事我一直都觉得很奇怪，你怎么会选中月的？"

大法师用眼角瞟了一眼远处的仲，仲两眼直勾勾地望着前方，像是在不知为了什么而出神，似乎完全没有听到国王的这个问题。法师迟疑了一下，低低道："其实……这个应该说是神的旨意……"

"神的旨意？"

"为了打开圣关而必须借用先祖灵魂的力量，为了安抚先祖的亡灵又必须牺牲一名至纯至善的少女的肉体……"

"这些我都已经知道了！你挑重要的部分说！"国王不耐烦地打断了法师的话。

"纯与善隐藏在内心深处，这样的少女并不是随随便便地便能在身边找到的，唯一的办法就是让自己的灵魂进入人们的内心，用自己的感觉去慢慢甄别……去引导，让对方自觉自愿地来到自己身边……其实，在祭祀礼开始之前，我只是知道有人已被选中，但是却不知道被挑选中的究竟会是谁……"

"不知道？"仲的目光忽然收了回来，他走下台阶，走到国王和大祭师身边，"大法师连神迹都能重现，还有什么会不知道的？"他的语调里带着明显的揶谀与嘲讽，"我看，法师一定早就知道了被选中的是谁……嗯，恐怕是故意选中了公主也未曾可知……"

"这种出神入化的魔法，本来就不是寻常人能够理解的，随你怎么说吧，反正自有神灵的明鉴。"大法师淡淡道。

"这么说法师是承认了？"仲步步紧逼，毫不退让，"看来法师打开圣关目的是假，剿灭王族血脉企图是真，本来我就对你的来历有点怀疑，总是神神秘秘、不愿以真面目见人，现在……"

"够了！你们两个都别说了！"国王厉声道，"大祭师，我知道你对王族一片忠心，所以虽然你的能力不够，我仍然让你官复原职，你只要管好该管的事情就行了！至于大法师，他是我绝对可以信赖的人，无论他说什么做什么，我都会相信！"

"是。"

仲不再说话，他垂下手站到了一边。

国王来回踱着步，他的眉头紧紧皱着，几次想说些什么，但又没有说出口。

大法师又拿起了小刀，在指甲上慢慢蹭了几下，然后把细长的手指对着光举起，似乎在欣赏着自己的成果。他一边转动着近乎透明的手，一边淡淡道："您是不是想问，关于圣关，现在还有没有补救的办法？"

国王猛然停住脚步："你……你……有办法？"

大法师眼角露出一丝难以察觉的讥笑，他把手指收回嘴边，轻轻地吹了口气："不，我没有。"

"哼……"

"我的话还没有说完。我虽然没有办法，但有一个人肯定有。"

"谁？天堂岛中，还有谁能比你更有办法和魔力？"

"谁种下了树，就是谁去收的果。你要找的，就是帮你种下那棵树的人。"

国王的双眉紧蹙，声音因为激动而发抖："你……你说的……就是……就是……月？"

"不错。"

"可是……可是她什么都不知道啊……她……她总是生活在自己的世界里，她……她对我们完全一无所知……而且……而且她总是疯疯癫癫的……"国王的眼角似乎有泪光在闪动，"上次那件事之后，连我也不知道她又跑到哪里去了……"

"我知道。所以现在唯一的办法，就是进入她的心灵深处，把她找出来。"

"你……你能做到？"

"别忘了，我已做到过一次。"

"可是，就算是找到了她，又能怎么样呢？"

"依我看，她体内的那种力量，就是与灵界沟通的桥梁，是打开圣关的唯一出路……对了，她怎么会有这种力量的？"

国王摇了摇头："不知道。"

"你是她的哥哥，怎么会不知道？"

"我真的不知道……月从生下来的那天起，就是这样不声不响的……除了说一些莫名其妙的话、做一些疯疯癫癫的事之外，从来……从来都没有显露什么特别的能力。在我的印象里，她总是最柔弱、最可怜、最需要帮助的，谁也不知道，她……她居然有着如此强大的力量……"

"不一定……也许……也许早就有人知道……"

"你……你是说……？"

大法师再也没有说话，阳光在宫殿里拖出长长的阴影，把仲的身影紧紧地裹住。

月在满山的翠色中飞跑着。

阳光暖暖地照在月身上，就像温柔的手抚过她柔嫩的肩膀，她感到自己飞起来了，小鸟般掠过山林、掠过翠谷，在蓝天碧海间快乐地飞翔。

她不知为何而快乐，她也不想知道。这快乐的感觉随着空气流动，充斥在她体内每一寸的角落中，她像个被宠坏了的孩子，在快乐的拥抱中，咯咯地笑了起来。

"月……月……你在么？"

小鸟收住了翅膀，月落到了枝头上，她一边梳理着自己长长的头发，一边四处张望搜寻着。那声音好熟悉、好亲切，她永远不会忘记。

"月……是我……我来了……你在么？"

"我在……我在！我就在这里……"月高声叫着、呼喊着。心仍是欢乐的，泪水却止不住的从脸上滑落了下来……

"月……你一直在等我吗？"

"是的……我一直在等你……"

忽然已是蔚蓝的大海。

月就坐在一艘小小的、堆满了鲜花的木船上，海面上也洒满了花瓣，七彩的波涛就这样轻轻起伏着。

他就站在那里，在船头，在月的身边，带着那迷人的微笑与摄人的目光，似乎从未离开。

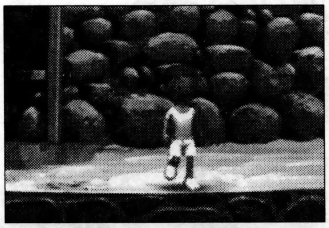
（未完待续）



2002年6月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
巫术王～王者之魂	シャ－マンキングスピリットオブシャ－マンズ	SLG	BANDAI	6月6日
炸弹人乐园	ボンバ－マンランド	ACT	HUDSON	6月6日
PLAYSTATION 2				
F1赛车2002	F1 2002	RAC	电子艺界	6月6日
世界梦幻足球	ワ－ルドファンタジスタ	SPG	SQUARE	6月6日
魔剑爻(ATLUS精选)	魔剑爻(アトラスベストコレクション)	AVG	ATLUS	6月13日
勒芒24小时	ル・マン24アワ－ズ	RAC	SEGA	6月13日
波波罗克罗依斯～初次冒险	ポポロクロイス～はじまりの冒险～	RPG	SCEI	6月20日
波波罗克罗依斯～初次冒险(限定版)	ポポロクロイス(プレミアムボックス)	RPG	SCEI	6月20日
.hack感染扩大Vol.1	.hack感染扩大Vol.1	AVG	BANDAI	6月20日
武装生存者3～恐龙危机	ガンサバイバ－3 DINO CRISIS	SHT	CAPCOM	6月27日
我的暑假2～海之冒险	ぼくのなつやすみ2海の冒险篇	AVG	SCEI	6月27日
式神之城	式神の城	SHT	TAITO	6月27日
暗黑天使～吸血鬼默示录	ダ－クエンジェル～バンパイアの默示录～	AVG	SOFTMAX	6月
剑豪2	剑豪2	ACT	元气	6月
Q版赛车之最新挑战	新コンバットチョロQ	RAC	TAKARA	6月
我做我家	マイホ－ムをつくろう！	ETC	胜利	6月
DREAMCAST				
同窗会2	同窗会2 Again・Refrain	AVG	NEC	6月27日
金属狼	メタルウルフ	不明	PRINCESS SOFT	6月27日
XBOX				
拉力运动～挑战	ラリ－スポ－ツ・チャレンジ	RAC	微软	6月13日
机甲兵团J－PHOENIX	机甲兵团J－PHOENIX	STG	TAKARA	6月
NINTENDO GAMECUBE				
新生代炸弹人	ボンバ－マンジエネレ－ション	ACT	HUDSON	6月27日
GAMEBOY				
海贼王冒险记	ONE PIECE幻のグランドライン冒险记！	AVG	BANDAI	6月28日
GAMEBOY ADVANCE				
恶魔城～白夜的协奏曲	キュッスルヴァニア～白夜の协奏曲～	ACT	KCET	6月6日
家庭网球Advance	ファミリ－テニスアドバンス	SPG	NAMCO	6月14日
V拉力3	V－RALLY3	RAC	ATARI	6月27日
CAPCOM职业网球	カプコンプロ野球	SPG	CAPCOM	6月28日
家庭明星Advance	ファミスタアドバンス	SPG	NAMCO	6月28日
宠物店物语3	かわいいペットショップ物语3	SLG	MTO	6月28日
HotWheels Advance	HotWheelsアドバンス	不明	ARTON	6月
恐怖惊魂夜Advance	かまいたちの夜～アドバンス～	文字冒险	CHUNSOFT	6月

注：以上发售表的统计时间为5月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。编译：黄金莱因/宇部

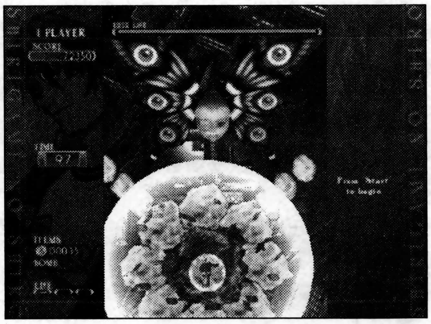


↑《我的暑假》以其纯朴清新的独特魅力吸引着一些追求完美的玩家，当你投入其中，一定能体会到游戏之外的人生感受。

→史氏首次涉足的足球游戏定能为世界杯再添一把火。



→在XBOX上获得好评的另类射击游戏本月将移植到PS2上，希望能够取得好成绩。





电新VOL.8
定价6.8元
6月1日即将上市
劲作摩天轮
实况足球6 胜利的十一人
罪恶工具XX
灵魂能力2
新品滑翔机
星际飞狐大冒险
HACK
U超级潜水艇大战争
高达战记
攻略冒险岛
生化危机BOSS战
机战专辑
机战IMPACT合体技
CG观光园
铁拳4
王国之心
格斗竞技场
KOF2001连续技
VR4大赛
DOA3官方连续技（上）
游戏研究所
合金装备2
怀旧精品屋
魂斗罗
名曲音乐厅
恶魔城—月下夜想曲
ICO主题曲MTV
号外
本期赠送电玩MTV及音乐CD珍藏封套
特别珍藏
众小编推荐电玩MTV大赏
庆电软创刊八周年!!
双光盘10元
邮购信息
电新第1.2.4.5.6.8期
每册定价6.8元
电新第7期 定价10元
邮购地址：北京6129信箱发行部
邮编：100061
电话：(010)64472177
邮资免取
电新VOL.1-8
你都拥有了吗？
VOL.1
真三国无双2·鬼武者2
最终幻想X最强召唤兽
死或生3·CVS2精彩对战
VOL.2
玉茧物语2·街头涂鸦XB
十四年间的最终幻想
铁拳4对VR4·罪恶工具X
VOL.3
已售完
合金装备2最终之战
魔颤终极难度爆机法
电软电新小编格斗半决赛
VOL.4
FF飞空艇历史·格兰蒂亚XT
电软电新小编格斗决赛
吉翁前线CG·心跳3完美结局
VOL.5
FFXI·铁拳4·灵魂能力2
VF4霸王之战·三国志VIII
异度传说前传/决战2MTV
VOL.6
三国志战记·零式枪手
DOA3CG欣赏·心跳2MTV
KOF2000究极连技

电新直击

在游戏画面不断跃进的时代，《电玩新势力》将为你奉上最悦目、最动人、最新潮的GAME视听资料！是玩家就绝不能错过！以下就是《电新》VOL.7及8中为大家播出的精彩游戏影像。

剑豪2

PS2

厂商：GENKI	发售日：2002年6月	
类型：ACT	价格：6800日元	原画：寺田克也

用你的刀改变时代！男子汉诞生的过程！

从最初的修行到击破道场，令人热血沸腾的剑豪生涯由此开始。超人气游戏《剑豪》的续作终于堂皇登场。这次的《剑豪2》与前作最大的不同点就是在游戏中将出现许多真实的剑术大师。比如使用新阴流剑术的柳生十兵卫与剑圣宫本武藏等人都会在游戏中出现，许多梦的对决将在《剑豪2》中再度出现。喜欢时代剧的朋友不容错过！记着6月要买一张啊。



←这就是被称为剑圣的宫本武藏！

真实的剑士登场！挑战达人的冲击即将到来！







新要素“委托屋”

在本作中新增加了一个被称为“委托屋”的系统，通过这个地方可以进行营救、警备与暗杀等等行动。根据玩家执行任务的情况将会得到不同的名声。当恶名达到一定程度会被所在道场开除，所以想作“恶人”的朋友要注意了。

修行依然严酷

为了战场上瞬间的优势，也许在平时要经过数年的修炼。在前作中最难也是最重要的事就是平时的修炼。在《剑豪2》中，修炼依然是最重要的事，而且还加入了许多新的修炼方法。相信实际玩起来会更有意思。具体的乐趣和修行方法大家在游戏中体验吧，我们这里只是对游戏的大致内容作个简介。

—U— underwater unit

PS2

厂商：IREM SOFTWARE	发售日：2002年5月	
类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

水深2000米的攻防！深海的霸者出现！！

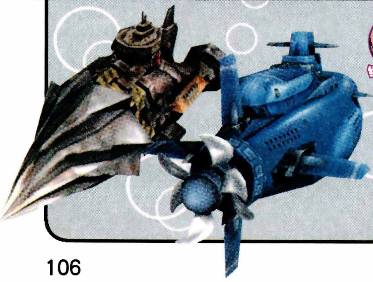
这个游戏是以近未来的深海为舞台，以3D技术制作的3D射击游戏。玩家将驾驶最新式的战斗潜水艇，进入敌人军事设施附近海域将其破坏或者进入古代遗迹内部探查宝物。

玩家不但要注意战斗，还要使用声纳与雷达探测敌人。只有熟练的掌握机体性能，快速的做出反应才能置身于不败之地，怎么样，你想成为海洋的霸者吗？是否已经摩拳擦掌了呢？





↑浮上海面与敌舰对峙，你究竟要怎样作呢？无论如何必须快速做出决定啊！



这个游戏的乐趣是？

实际玩起来并没有射击游戏的爽快感，但是探测敌人与灵活运用战术的乐趣也是其他同类游戏所无法比拟的。它可是《海底大战争》的3D版哦！

装甲核心

PS2

厂商：FROMSOFT	发售日：2002.4.4	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

通信对战也非常充实！系列最新作终于推出！！

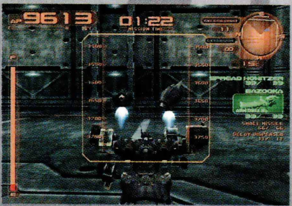
被玩家评价为“杰作”的装甲核心系列最新作终于正式发售，增加了大量新要素的AC3（装甲核心系列简称）获得了玩家的一致认可，那别样厚重的世界观设定与超紧张的临场射击感是其它游戏望尘莫及的。



↑本作中将出现全系列中全部的强化芯片，而且许多芯片都追加了新的功能！

机体改装系统也大幅度POWER UP！





高品质游戏的证据

是什么会在吸引FANS购买游戏的呢？对于AC系列来说，就是那种无拘无束的改装乐趣，与战场上紧张的战斗气氛。这也是AC成功的要点！



RUNE（注）

GC	厂商：FROMSOFT	发售日：2002.4.25
	类型：ACT+RPG	价格：6800日元	其他：——

丰富的卡片战斗与RPG融合！

“RUNE”与“装甲核心3”都是由FROM SOFTWARE公司所制作的。这也是FROM SOFTWARE参入NGC后的第一部作品，公司也非常注意这个游戏的品质。这种3D ARPG+卡片战斗的系统属于完全原创，这种类型的游戏是不是能创造出一个新游戏类型还不能断言，不过这个游戏从公布的画面与资料来看的确非常优秀。特别是战斗系统的魄力绝不逊于正统RPG。另外自己在游戏中培育的角色还可以通过记录卡与友人单独对战，这大概是今后RPG游戏的发展趋势。



↑充分发挥硬件性能所制作出的超魄力的战斗画面，卡片的属性与种类非常丰富。喜欢收集卡片和动作游戏的朋友都会大呼过瘾！欲罢不能！



全新战斗画面展现超大魄力！

STORY

奥拉恩修王国王位继承人同时也是本作的主角——嘉蒂亚，为了解开阿卡尔大陆的浓雾之谜而展开了宿命的冒险。那么等待她的究竟是怎样的命运呢？



编辑提示

这个游戏非常注重平衡性

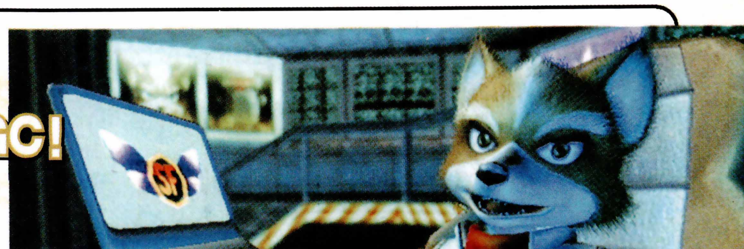
卡片游戏制作上最为困难的就是平衡性，由于卡片的出现过于随机。如何让玩家感觉难度适中是开发人员面临的一大难题。所以在本作中，战斗要点被放在了战略安排上，并非是得到超强卡片。这样就算不擅长卡片游戏的人也一样可以玩得开心。

星际火狐大冒险

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2002.5.31
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

任天堂星际飞狐再度出征、驾临GC！

超大人气3D射击游戏《星际飞狐》系列，即将在GC推出续作《星际飞狐大冒险》。这次的小狐狸不再驾驶战机，而是在陆地上施展他的肉搏格斗技。这个游戏利用GC强力的机能表现出超震撼的战斗画面。不过随着战况的不断变化，也会出现驾驶战机战斗的场面。到时候FOX FANS可能就要大感动了！总之，随着情节的推进，主人公将采取不同的工具与敌人周旋，走向最终的胜利。





↑与过去的作品完全不同，拥有无数荣誉的FOX开始了他的肉搏战生涯。就像明星大乱斗一样。



↑FOX与凶恶的敌人进行白刃战，在系列中登场的大人气角色们是否也会以非驾驶姿态登场呢？我们拭目以待。5月31日快点来到吧。

伟大狐狸号母舰！





编辑提示

仍然期待射击

宇宙一有名的射击达人——FOX这次挑战动作游戏，不过许多老FOX FANS仍然期待着游戏中的射击版面。这次在GC上将得到什么样的进化呢？





电玩新势力VOL.8动作摩天轮短讯

本期电玩新势力的《新品滑翔机》栏目中收录了最新公布由BANDAI推出的《高达战记》。随着日本动漫在国内的普及，国内出现了一批高达FANS。这个游戏就是以《高达0079》为背景，沿袭PS2上同名游戏的机体造型，并导入新系统。不论是单机战斗还是分屏对战，这款纯动作类型的高达游戏都会带给你强劲的冲击。就算你没有PS2，也可以通过电新VOL.8中长达3分钟的《高达战记》影像来感受它的震撼效果。是高达FANS的朋友就更不要错过了！

〔注：RUNE是北欧古代文字。〕

●文/丧尸&麦林







这次我们为大家奉上JILL篇的流程攻略，大部分内容也同样对应CHRIS篇，至于游戏的其他秘密我们将会在近期公开。

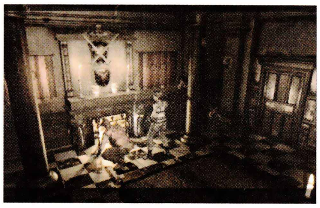
GC	厂商：CAPCOM	发售日：2002年3月22日
	类型：AVG	价格：6800日元（附送记忆卡59）

生化再造恐怖冒险 三小时的生死考验

CAPCOM的招牌大作终于进化了，为了让大家能够欣赏到完美的画面与极具压迫性的音效，我们将会在最新一期《电玩新势力》中收录游戏中的精彩动画以及过关要点，力求再为BIO献上一份生动的攻略“MOVIE”大家万勿错过。

游戏初期洋馆钥匙的取得

●在食堂(洋馆1F-9)，吉尔与巴瑞发现地上有血迹，吉尔单独行动进入1F-5。在走廊的拐角处遇到一食人的丧尸，吉尔返1F-9。



←调查地面的血迹，在此玩家应该尽量熟悉游戏的操作，特别是类比摇杆的使用。这样一来在游戏中才能迅速作出反应。被丧尸咬中，三口升天。

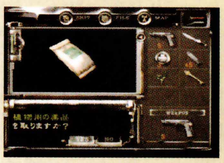
●吉尔与巴瑞回到1F-大厅，从巴瑞手里得到开锁工具。然后二人分头行动，吉尔经过1F-5(在队员尸体上可以取得录像带)，进入1F-1(可取得两株药草和手枪子弹)，来到二楼。在洋馆2F-1躲过两只丧尸的攻击，取得黄金之箭以及手枪子弹。打开下方反锁的门，来到了2F-5，将此处的石像推到楼下(还可在墙壁上取得匕首)。



●调查黄金之箭，取下箭头，进入一楼半的门。来到洋馆1F-12，将箭头装在那个刻有天使画像石板上，启动机关。进入机关后在洋馆B1-4取得“诅咒之书”，调查书的背面，取得洋馆的钥匙。

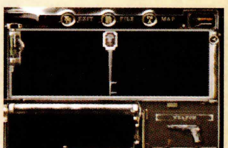
犬笛的召唤·致命的机关

●回到洋馆一楼的大厅，进入1F-16。一直来到1F-22处，取得药粉(植物用药品)。





●来到地图右上方的存储室（1F-29），取得油罐。出屋后沿旁边的楼梯上二楼，来到2F-16处取得犬笛和打火机。



●经洋馆2F-5来到2F-4处，在玻璃前使用犬笛，杀灭二犬取得狗项圈，调查项圈后取得假钥匙（注意不要被丧犬围攻）。

●来到3F-2，在轨道的尽头凸起处取得洋馆钥匙，之后陷井突然开启，吉尔迅速将假钥匙放在凸起处即可化解。

霰弹枪的取得

●来到1F-4处取得毁坏的霰弹枪。

●来到1F-11处使用药粉，开动机关导入红色液体，将屋内的变异树藤全部杀死(如果导入绿色液体的话，则屋内的药草全部毁灭)，在墙上取得没有双眼封着的面具。

●来到1F-25，用坏霰弹枪换取可以使用的霰弹枪（如果没有取得坏霰弹枪，可以引发吉尔遭遇陷阱巴瑞解救的情节）。

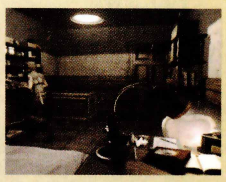


面具·血清·钢琴

●来到右方2F-23的铠甲陈列室，将其中的四个铠甲向两侧推回原位（右下、右上、左下、右下）。在屋中央的桌子上按动机关后，到前方墙壁上取得宝石箱。在道具栏里调查宝石箱，取得眼、鼻、口封着的面具。

●来到2F-12处，遇到被毒蛇咬伤的里查德。再去1F-3取得血清并返回来给他，从里查德手里得到了对讲机。进入2F-13，用打火机将桌上的蜡烛点着，可得到屋内的弹药。将柜子推开，从里屋取得乐谱之一。





●到1F-9的火炉前，取得一块“纹章”。再来到1F-10，推动墙壁内侧的柜子，取出另一半乐谱，与刚才取得的乐谱组合，在钢琴前使用。弹奏后身旁的墙壁随即打开，将在1F-9取得纹章换下屋内雕像处的金色纹章。

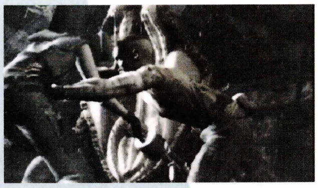
●返回1F-9将取得的金色纹章安放到火炉前，之后落地座钟的盖儿会打开。根据座钟旁边画像的提示，将座钟的时针移动到六点的位置，即可取得开启2F-15的钥匙。

●在1F-9拾起之前从2F-5推下的石像上的蓝色宝石，将其安放到1F-8的虎头石像上，即可取得霰弹。

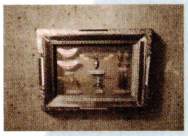
巨蟒生死战·里查德牺牲

●来到2F-15处，刚进入就遇到巨蟒。危机时刻里查德赶到，两人合力与其火拼，里查德为了救吉尔还是被巨蟒吞食，愤怒的吉尔独自将巨蟒打跑后，在地上拾起理查德留下的ASSAULTSHOTGUN，并在屋子里取得的鼻子封住的面具(此处如果被蛇咬了，则必须到1F-3去取血清回复)。





●到洋馆2F-19取得红色药草，再进入右边的门（2F-20）。在最里面的墙壁上取得金色钓针。然后在墙上另外一处标本框里取得金色飞蛾，把飞蛾与钓针组合，再来到门边墙上的框中取得蚂蜂标本，将金色飞蛾换到框里而把蚂蜂放到取得金色飞蛾的框内，然后再按下开关，得到风之印章（蚂蜂会对吉尔进行攻击）。而在2F-18内，可以取得一个急救箱和药草。



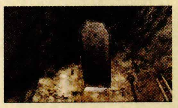
●到1F-26的画馆，根据最里面妇人画像的提示，将头饰、项链以及腕轮的颜色分别调整为绿色、紫色和红色，随后按下墙壁妇人画像的开关，墙壁即会打开（画像的颜色可以在两侧调节，如果一边不行的话就到另一边试试），进入1F-13取得最后一个封着嘴的面具。



←此处比原作的难度要底很多，只要按照图示即可轻易破解。

BOSS战：棺材中的丧尸

●带齐四个面具，来到洋馆后院，进入洋馆B1-4。分别将四个面具安在对应的墙壁上。随即棺材掉落，BOSS战开始（对暴走丧尸）。吉尔将其消灭后可在棺材里取得一个徽章。将徽章安在1F-14的墙壁处，打开铁门进入1F-15。



坟墓中的麦林·神秘女之实验体

●经过边上的木门进入中庭-6，将红色坐标停在西方，而蓝色坐标停在北方，即可打开前方的铁门。



←可以等其转速放慢后再确定方向。

●进入中庭-7，将风之印章安在下方右侧的墓碑上，随后可以取得另外三个印章。分别调查三枚印章，令印章背面的小机关突起，再将调整好的三个印章放到左侧的墓碑上，即可取得麦林枪。



→麦林枪的取得并不影响游戏的进行。

●一直进入到森林深处的木屋（中庭-9），在屋内取得四角型扳手，吉尔在离开时被女之实验体暗算。苏醒后应迅速脱离，不要与其纠缠，迅速返回1F-15。



←不停哀嚎的变异女，臂力极大。

寄宿舍惊魂！！

●来到中庭-5，用四角型扳手将池水放掉。通过水池爬梯子到对面，往里走上电梯。来到中庭-3、中庭-2，一路奔向寄宿舍。

●将寄宿舍-1内的木箱推至地板的漏洞处。进入寄宿舍-10，在厕所内取得开启寄宿舍-4的钥匙。



↑此处有只变异蜘蛛，躲避起来并不困难。在图片的位置可以取得"赤之书"。

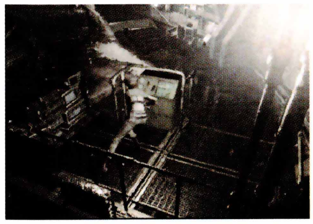


●进入寄宿舍-3，取得制御室的钥匙。

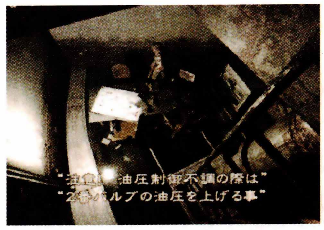
●进入寄宿舍-5，躲开巨型蜘蛛的攻击，在楼下的吧台上可以取得"赤之书"。

鲨鱼疾突·大水槽生死战

●返回寄宿舍-9，推动里面的书柜，通过楼梯来到大水槽B1-1 。将通道内的三个木箱推到水池中。进入大水槽B1-3，会遇到鲨鱼，此时应迅速逃离，进入大水槽B1-4。下到大水槽B2-1，将水槽内的水排除（顺序：拉下排水开关→将油压装置改为"手动"→拉下闸门→根据桌子上的提示改变油压→再次调节手动开关→拉下闸门→在排水装置前拉下开关）。



↑只要将电箱推入水中即可将大鲨鱼电死。如果用枪攻击的话则要耗费大量弹药，得不偿失的作法。



↑关闭闸门前一定要确认油压，根据游戏难度的不同，油压数字也不一样。

●进入大水槽B2-4。在操作台上将电箱推到水中，再拉动电闸开关将大鲨鱼电死，即可取得打开寄宿舍-7的钥匙。

●使用这把钥匙进入寄宿舍-7，在右上角的尸体处取得杀虫剂后，来到寄宿舍-6的走廊最上方，取下寄宿舍地图，然后原地使用杀虫剂将蚂蜂全部杀光。再返回寄宿舍-7的最深处的蜂窝下，取得可开启寄宿舍-12房间的钥匙。



←此处的死尸可以取得杀虫剂。



↑此处注意不要向窟窿中窥视，以免引火烧身。毒蜂会展开攻击。

●在寄宿舍-12，将赤之书安放到书架上，再顺序移动书本将其组成一幅完整图像。完成后，旁边的柜子会移开，进入寄宿舍-13与巨型植物决战(也可在寄宿舍-8的配药室合成药剂在大水槽B1-2内于植物的根部使用，直接将其杀死)。将植物杀灭后可取得洋馆钥匙。

会移动的墙壁·通往地下室

●原路返回洋馆，在1F-27处与第一只HUNTER相遇。

●来到2F-22，将石像一直推到最里面，这时两边的墙壁会夹过来，来到墙壁右侧按动原先被墙壁挡住的按钮，使墙壁自动移动。这时必须迅速将石像推到门的左侧(与另一侧石像对应即可)，压动地上的开关，将门打开。进入后跳进地洞，捡起"最后之书"，调查此书。

●可以取得鹰之徽章。推动前方的墓碑，使前方的地道打开。

●进入洋馆B1-3杀死三只蜘蛛后即可取得地图。在洋馆B1-2的上方将电梯的电源恢复，到洋馆B1-1乘坐电梯，即可来到2F-7。进入2F-6下方的房间取得蓄电池。



↑取得蓄电池的房间。如果难度不高的话还可以取得大量弹药补充。

宝石·巨蟒·纹章·拼图

●在洋馆2F-3，将房间内的电灯关掉，再将两边的柜子分别推到牛头和鹿头的下方，迅速取下牛头和鹿头上的宝石（墙上的鹰会进行追踪，当鹰嘴的方向与宝石连成一线时就无法拿到宝石，因此吉尔的行动一定要快）。

●来到1F-8将刚取得的黄色宝石安到虎头上，即可取得第一张MO碟（如果将红色宝石安到虎头上的话，就会有蛇从天而降）。

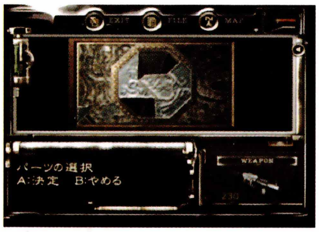


←这张MO碟的取得至关重要。

●在洋馆3F-2打开最里边的门，进入3F-1，与大蟒蛇决战（硫酸枪四击死）。大蛇死前会将书柜撞倒，从地面散落的书堆中取得“最后之书·下”，调查这本书可取得狼之徽章。



→外强中干的巨蟒，只要利用身后的铁梯即可。



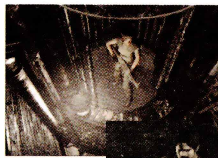
↑这幅拼图需要玩家特别注意，尽量给中间的留出空间。

●经洋馆一楼，进入1F-19。在1F-20的柜子上取得宝石箱，将红宝石安到这个箱子上。则箱子上的五个拼图会掉下，将其重新拼上，宝箱开启后取得“纹章之钥”。

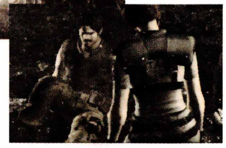
●用纹章之钥打开洋馆2F-30的门，在屋内可取得“铁之徽章”。

●整理装备后，带上四角形扳手，在中庭-3使用蓄电池，乘坐电梯回到中庭-5，将水池的水蓄满，随后乘坐电梯返回中庭-5，之前被水挡住的通路现在可以通过了。

●来到中庭B1-9，发现受伤的队员。当他正要说出背叛者的时候被人开枪打死，从死亡队员的身上取得六角形扳手。



←游戏的光源堪称一绝。



→六角形扳手在同伴身上。

●来到中庭B1-6，使用六角形扳手，开通隧道进入中庭B1-5，引发滚石将墙壁撞开，露出隐藏的铁门，进入中庭B1-4即可与巨形蜘蛛决战。在墙角取得匕首，将门前的蜘蛛网划开。

●进入中庭B1-3取得中庭B1地图，来到中庭B1-2使用三次六角形扳手，使洞内墙壁转动三次，露出左边的通道，这时滚石会压过来，吉尔迅速闪入通道内。





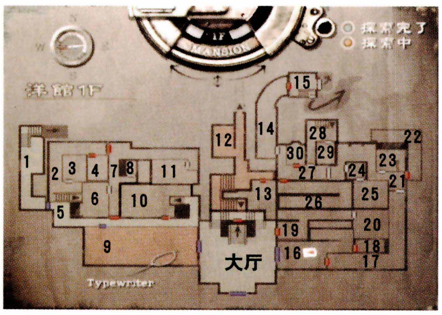
●进入中庭B1-1，将石像推到墙壁上的机关前，然后在对面墙上的装置使用六角形扳手使得石像被机关推出来。再度使用扳手，使墙壁机关收回，然后将石像推到地面中央的机关上面，使石像在上面转动两次。最后将石像推回墙壁中，机关开启，取得一“金属零件1”。

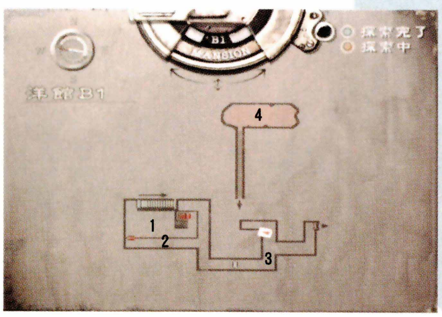


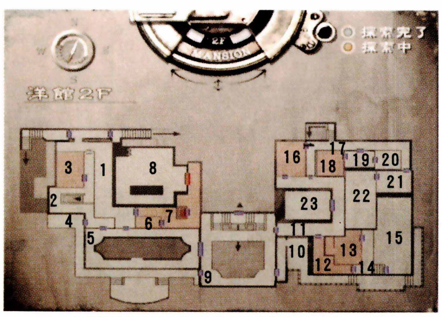
●来到中庭B1-8，在电梯开关前取下“金属零件2”，将两个零件组合，然后调查使组合件上的数字拼合到一块儿，根据上面的数字提示，将零件安上，再输入4231，电梯就会上升。

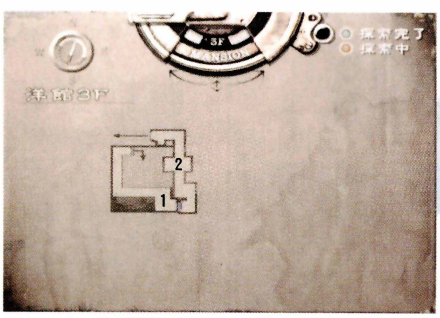


↑极简单的谜题，回恢电梯电源后就进入了游戏的后半程。









令人胆寒的爬行动物！！

巨蟒



蟒蛇在本作中出现过两次，而对付其的方法非常简单。第一次战斗玩家是可以避免的。直接跑到屋子的角落拿取面具即可。而里查德无论如何也难逃一死。不同的是，里查德会留下武器，是否需要还要由玩家自行选择。

第二次战斗是必打的。笔者个人的方法是靠着梯子，打数枪就上二楼。如此循环即可不失体力安全获胜。此方法的缺点是费时间。

恐怖的女性实验体再度现身

●乘电梯下行来到中庭B2-1，进入中庭B2-3，将木箱推到电梯上，按动开关，木箱会传送走。

●返回中庭B2-1，将传送来的木箱推到废物处理机下，按动开关将其压碎，在废墟中取得损坏的火焰喷射器。

●来到中庭B2-2，在其下方拉动开关，使隧道上方铁门边的机关弹出，将坏火焰喷射器放在上，铁门随之开启。



←机关一定要看仔细，有些不易发现。



→垃圾处理机将木箱压得粉碎。



→游戏中有多个盒子，打开的条件也各不相同。

●趟水来到中庭B2-4的上方，取得宝石箱，调查后取出八角形金属环，然后登上铁梯。

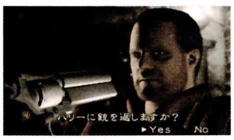
●此时又回到森林的木屋。将前面取得的“铁之徽章”与“八角金属环”组合。一路返回洋馆。

洋馆的神秘之门·信任与怀疑

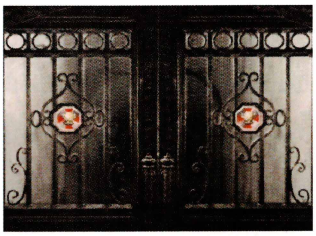
●将原来安放在洋馆1F-15处的徽章取下，带着两块徽章来到1F-大厅，将之安放在铁门上，开启后进入。沿隧道一直往下走，与巴瑞相遇，同时“女性实验体”出现，这时一定要把枪还给巴瑞(选择YES。如果不给他枪，则无法达成完美结局，另外如果巴瑞被打下悬崖也会死亡)，在他的掩护下将地上四个角落处的石礅推下深渊，即可赢得此役。继续往里走，乘坐电梯上到中庭。



→变异女近照一张，其面相实在恐怖。



←如果不将枪还给巴瑞则影响结局。



↑开门前会传出恐怖的叫声，生化在恐怖感觉的营造上登峰造极。

●在中庭-1将鹰之纹章和狼之纹章安到水池的机关上，放空池中的水，进入空池乘上电梯(至此A碟游戏结束，玩家此时直接开盖换碟即可继续游戏，不能关机)。



←纹章藏在书中，这一设定没有改变。

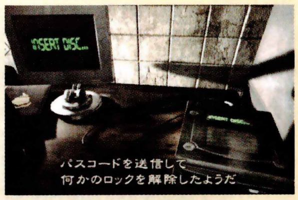
进入游戏的最高潮——新敌人现身

●来到研究所B2-2，在地图左侧取得MO碟。之后下到研究所B3-8，在电脑上输入：LOGIN “JOHN”，PASSWORD “ADA”，即可开启B2(密码是“CELL”)和B3的门（B3不须密码）。

●在研究所B3-5，在此放入第一张MO碟。

●进入研究所B2-1取得第三张MO碟。在屋内墙上的机关处输入密码“8462”，则屋内监控室的门会开启，在里面取得研究所钥匙。







↑连MO输入机的外观都是GC，看来生化是不会与GC再见了。

●用钥匙开启研究所B3-7、研究所B3-10两处的门。先进入研究所B3-7，推动铁架顺着通风道来到研究所B3-9，然后通过上方的通风口返回研究所B3-7，置入第二张MO碟。



→电源恢复系统的所在，一定要将敌人消灭干净。

●进入研究所B3-12，在左下方取得燃料罐之后，来到研究所B3-13，在右下角置入第三张MO碟（建议将研究所B3-12、13两处的敌人全部杀光）。

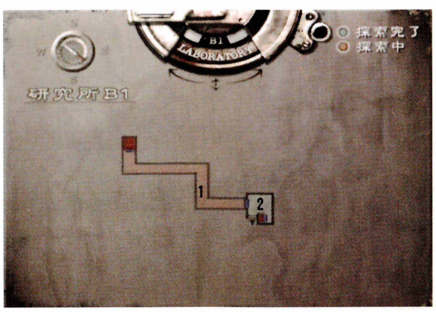


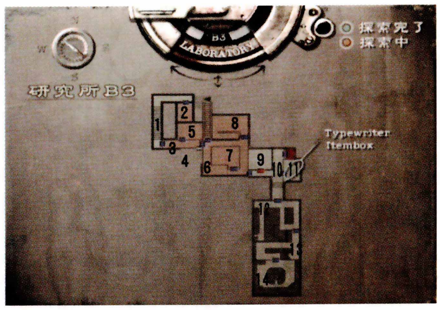
←如果跑动或者开枪的话就会引爆燃料，要特别小心。

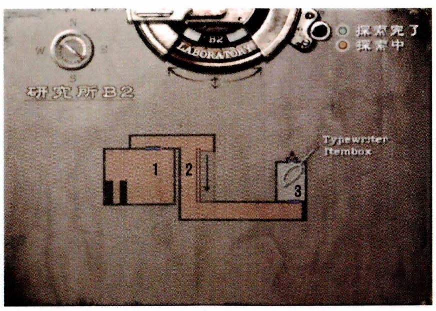
悲惨命运的古怪神秘人！！

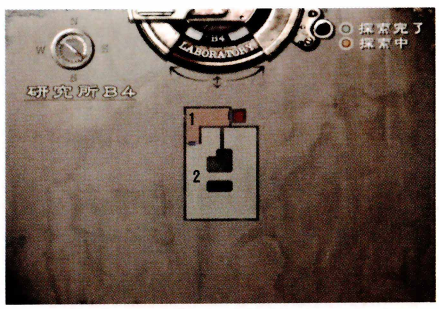


被做实验而变异的古怪女性，是伞的又一牺牲品。她成为杀人不见血的恶魔。其实她并非毫无人性，只要不与其正面冲突，就不会有危险。在游戏中一共会相遇三次。其中尤其是第一次见面最危险，因为玩家会被逼入角落，如果动作稍慢就会被打中而受伤。对付的办法是当画面切换过来后立刻向前跑即可躲过致命攻击。第二次只要周旋即可，第三次在巴瑞的掩护下迅速推动石墩才可化险为夷。



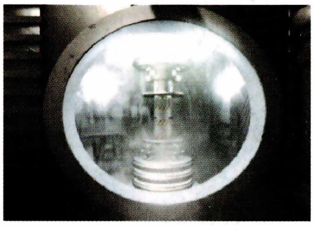




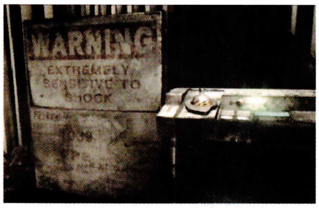


恢复电力·启动爆炸装置·营救同伴

●回到研究所B3-5，用燃料罐补充燃料。再去研究所B3-12将补充好的燃料放到动力装置上（在取得燃料罐后不能快速移动，否则会发生爆炸）。



↑燃料的取得。随后玩家只有步行移动才能避免爆炸。





●进入研究所B3-14，在电脑前恢复电力。到研究所B3-10上方乘坐电梯与巴瑞会合。

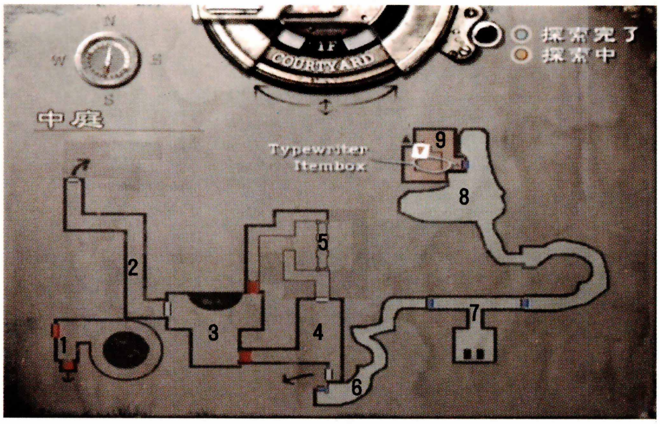
●在研究所B4-2遇到威斯卡并与最终BOSS战斗，打败它后，吉尔在房间内将电子锁解除。再到研究所B3-2处解救克里斯。

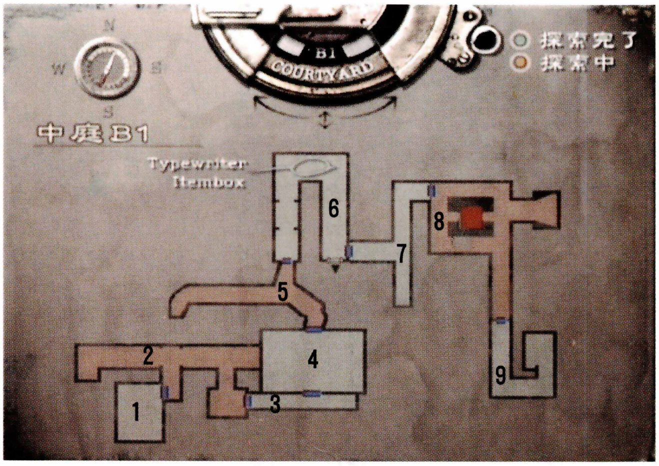
BOSS最终战：生与死就在一瞬间

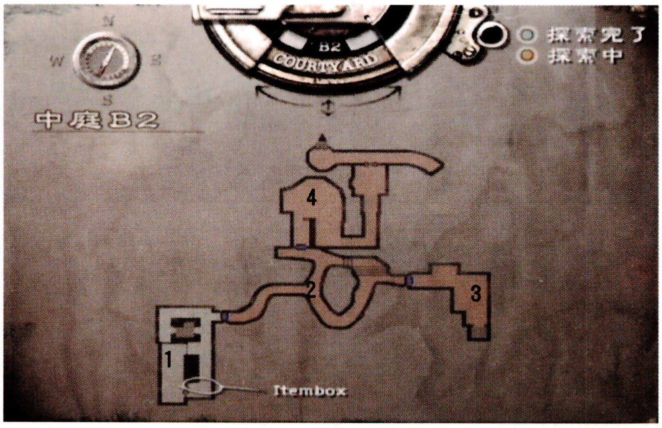
●来到研究所B1-2，三人会合。在研究所B1-1取得蓄电池，安在电梯前前往HELIPORT(直升机停机平台)。取得信号弹并在中央使用，随后与BOSS再度决战——当BOSS受到一定伤害后，直升机会扔下火箭筒，吉尔拾起后对BOSS使用即可将其消灭。(吉尔篇GAME OVER)

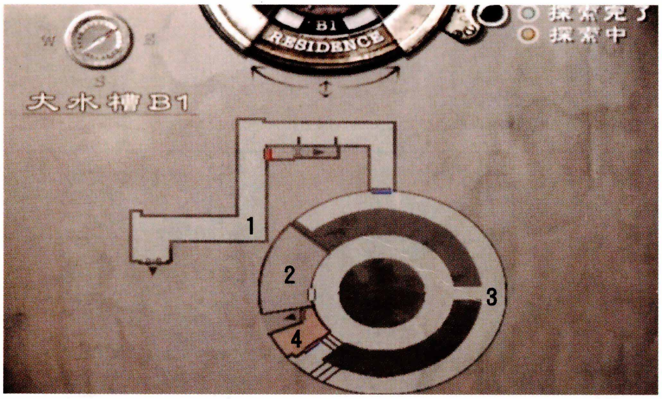


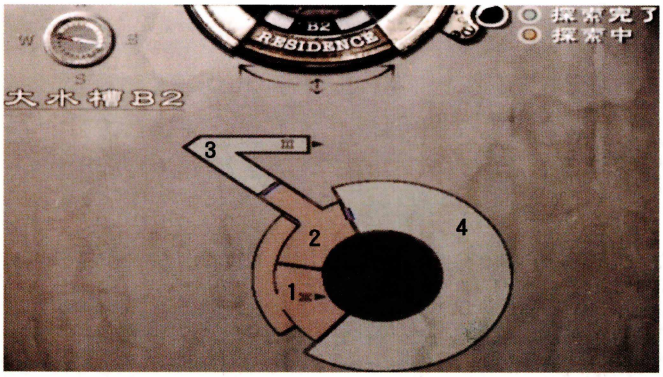
↑BOSS死亡的一瞬间。在最后时刻，绝对是对玩家意志的考验。

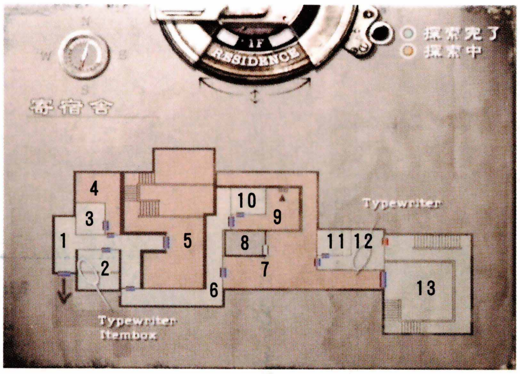












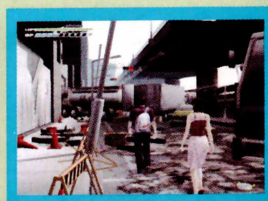
在游戏完成后，照例会有隐藏服装、武器、模式出现，玩家可以再度挑战。我们也会为大家报上最新内容。

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

4月10日～5月10日

分数	总分：38分	总分：35分	总分：28分
游戏	生化危机	胜利十一人6	绝体绝命都市
			
	机种：GC 类型：AVG 媒体：DVD×2 厂商：CAPCOM	机种：PS2 类型：SPG 媒体：CD（硬盘） 厂商：KONAMI	机种：PS2 类型：ACT+AVG 媒体：DVD 厂商：IREM
	生化危机转移阵线的第一作，表现力达到了前所未有的顶峰，令人惊叹GC实力之强。游戏的难度不低，值得生化迷挑战。	世界杯前若干足球游戏中最经典的一款。游戏中对队员的数值和操作性均进行了修正，在日本首发40万的销量当之无愧。	以地震中毁坏的都市为主题的冒险游戏，玩家有相当高的自由度，要在充满危机的城市中求生，体验灾难片中的境遇。

评论人

风林



这期风林破例给三款游戏打了10分，抛开个人感情因素，这三款游戏在制作上确实非常出色。尤其是“生化危机”，目前正在努力向一个半小时的记录冲击。虽然不知道是否能冲击成功，但经过计算，如果不达成完美结局，多余道具不取的话是绝对有可能的……

生化危机： 完美至极的游戏，很难想象这样一部作品三上工房的员工花了多少时间和心血。视觉上的冲击达到了前所未有的高度，音效逼真，完全重新演绎。与当初宣布的一样，重新制作与PS版至少有70%以上的不同，完全是一部全新的游戏。

胜利十一人6： 进化！正如制作人表示的那样，本作的飞跃的确是像当年“WE3F”到“WE4”一般。游戏的节奏更加明快，攻防切换行云流水，而且加入了大量新动作，一停一带都传神至极。足球的魅力在最新作中体现得近乎完美。

绝体绝命都市： 有好点子就能卖钱，前段时间的“侍”就是典型，本作也如此。要挑毛病的话，轻轻松松就可以指一大堆，比如操作僵硬、画面拖慢严重、音效失真、多边形爆出等等。但，这些问题摆在游戏的卖点面前就显得微不足道了。

天师



近期的诸多游戏没什么亮点，但WE6的出现似乎给国内玩家带来了惊喜。听邵帅读者（北京市某届民间PS版WE比赛冠军、街机VR射手达人）说，足球游戏是需要花很大力量去练习、去品味的，非如此不能提高。他这么一说不要紧，天语挑战WE的念头消失了。

生化危机： 完全进化的游戏，无可争议的王者。映像极出色，新增的情节令人感动。生化迷没有理由错过。对于制作人三上真司的执着，天语致以最高敬意。NGC不但性能很强，而且手柄特别适合玩生化。游戏时的感觉预想以外。

胜利十一人6： 尚未理解这个系列，因为只是皮毛的玩了玩。个人感觉画面比前作要好，但在视觉上许多地方确实还很不到位，怀疑PS2是否已经到达底线？本部宇部达人鼓励天语说“你要练，肯定玩得不差”，莫非GGB之后就是它了？

绝体绝命都市： 这是一款天语十年前就希望看到的游戏，今日方得实现。两个小时打到第三章，画面、情节、操作系统刚及格。虚拟感强，地震题材超绝。缺陷点，1、画面拖慢严重，2、搞不好会头晕（视点不灵），3、没有难度，4、分支设计不合理。

宇部



本月的上市家用机作品并未给带来太多惊喜，倒是掌机的三款游戏令我感到兴奋。其中《STAR-X》和《黑ひげのGOLF》均是用最新技术制作的多边形游戏，充分显示出GBA所拥有的3D机能。另外就是让风林和宇部在拥挤的北京地铁也能做到旁若无人的《WE》。

生化危机： 凭借GC强大的机能，三上真司为用户营造了一个几近真实的生化世界。图像表现堪称完美，声光效果令人赞叹，且剧情方面改动颇大，给人的感觉是物超所值。美中不足的是由于采用精美的静态背景，切换时有略微的停顿现象。

胜利十一人6： 感觉有点失望，同时也是意料之中，《11人》的进化步伐越来越小。除了更新球员资料，细化一些数值，系统和图像方面几乎没什么提高，是PS2机能所致还是商业手段？不过对于我国玩家来说，买张正版能撑半年足以证明《WE》的优秀。

绝体绝命都市： 由于对解迷逃脱游戏情有独衷（印象最深的当属超任的《沉船》），所以对这款描写地震的AVG很是期待。但是真正玩到时大失所望，游戏中主角的动作居然“滥”得一塌糊涂，拖慢现象极其严重，导致画面很不流畅。镜头视角也不理想。

PERFECT



三款足球游戏在本月同时登场，WE迷一定可以过足瘾了！虽然PS2的WE6有一些BUG，显得没有前几作严谨，但是游戏系统和操作感没得说！但是我最近的工作实在太忙了，没有太多时间体验足球的乐趣，看来只有等到世界杯的时候，去感受真正的大赛魅力了。

生化危机： 到底三上口中的进化是什么样子呢？答案就在本作中。画面、音响效果的提升超乎预想，在剧情上花的心思也绝对能够令玩过原作的玩家满意。操作上GC的类比摇杆绝对是所有主机中设计最出色的，感觉舒适至极。总之，玩本作绝对是享受。

胜利十一人6： 将WE5的细腻与WE5 FINAL的高对抗性巧妙结合的一作，队员的动作更为合理，流畅的进攻好像水银泄地一般。但是制作人对细节显然不够用心，游戏中会发现很多BUG。尽管如此，从进攻的变化性和操作性而言，WE6仍是玩家的首选。

绝体绝命都市： 这素质的画面即便是DC上也是不及格吧？画面拖慢的极其严重，令人不堪忍受，操作上的生硬也使人对本作的好感全无。如果抱着粗粗一玩的心态的话，也许还算过得去，若但凡挑剔的人就绝对不会给好脸色。失望至极……

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

总分：24分

胜利十一人2002



机种：PS
类型：SPG
媒体：CD
厂商：KONAMI

PS上WE系列的最后一作。系统与WE2000完全一样，只是对数值和参赛队员进行了调整。虽然是标准的冷饭，但WE魅力不减。

换汤不换药的典型。其实作为PS游戏，很难想象能在这个落伍的平台上有什么精彩表现。况且，KCET的主力人员也把精力投入在“WE6”的调整中，很难有闲暇顾及这个应景之作。但对于PS足球玩家来说，仍旧是最理想的选择。

为什么PS上还要做这个游戏？当年不是早就红火过了么？因为画面已经不可能提高，所以就谈不上什么进化。最多算是照顾那些还没有购入PS2主机的实况迷。现在再看PS的画面，确实觉得很难接受。无语。SORRY……

PS足球游戏的绝唱，虽然与两年前的《2K》相比几乎没有任何提高，但本作的球员采用了实名却是非常圆满，使人不再感到遗憾。在新世代主机统治的今天再看PS的表现实在不爽，然而WE迷是不会太在意的，毕竟卖点不在画面。

又一款翻版自PS实况2000的游戏，游戏除了对队员以及能力值进行调整外，都与前作完全一样，彻头彻尾的捞钱作品！如果这样的游戏再多一两款的话，恐怕这个被许多玩家迷奉若神灵的WE系列就要黯淡无光了！

总分：29分

胜利十一人A



机种：GBA
类型：SPG
媒体：卡带
厂商：KONAMI

GBA上第一款WE作品，可以多人对战的连线系统，令许多玩家乐此不疲。GBA简单的键位设计依旧再现了WE复杂多变的战术。

给高分是因为看在掌机的面子上，能够在地铁里玩实况实在是应该大知足了。本作是以PS实况系列为蓝本，画面表现不俗。而且游戏并没有受制于GBA不足的键位，基本上完全再现了原作的魅力，双人对战是大乐趣的所在。

很遗憾这期竟然评了两个足球游戏，天语这个SOCCER门外汉简直不知道说什么好了。不过对于GBA版，倒是很有信心练习，因为它和PS版看上去很像，2D人物动起来十分柔和，效果好过了SFC版的实况。可能会买一盘玩。

KCET的实力太强了！居然能将区区几多个点阵的小人儿做得宛如PS版的多边形一样生动，操作方面也与PS的《2000》相当接近，就连菜单都一模一样。能在便携机上玩到这个系列的游戏已经让玩家很满足了，尽管没有使用真名……

PS上WE2000的画面缩水版！无论是系统、截面都与曾在PS上引起渲染大波的前作同出一辙，连“疯狂”的二过一配合也依然奏效。不过用掌机对战切磋的感觉确实不爽，恐怕很难找到在PS上连续奋战数小时的投入感。

总分：29分

装甲核心3



机种：PS2
类型：STG+ACT
媒体：DVD
厂商：FROMSOFT

装甲核心系列第三作，秉承系列上手高、画面火暴的特点。本系列在日本玩家中拥有广泛人气，首发销量即突破10万本。

硬派机器人游戏第三代。游戏的魅力在于可以自行改装机器人的配件进行战斗，游戏的整体气氛营造得出色。操作上面虽然并不复杂，但对于一般玩家而言稍感困涩。如果可以在画面上多下些工夫的话，应该会更好。

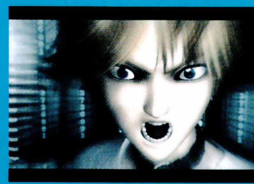
由于这是一款第三人称视点的空间动作，在带入感上自然远远逊色FPS。游戏进行起来比较顺畅，但紧张感不足。不过AC系列在日本拥有一定的人气，因此如果将其视为一款普通ACT的话，它所面向的玩家层面还比较宽的。

比起《武装雄师》更倾向于大众化的机器人动作射击游戏。由于采用舱外的第三人称视点，对于玩者来说游戏起来比舱内更容易些，但因此也降低了临场感。至于图像以及其他方面中规中矩，片头的3DCG动画很精彩，非常大气。

画面构成丰富、操作稍显蹩脚，强调临场感和火爆气氛的模拟射击游戏，画面玩家可以自由的组装机体部件，令战斗方式更加自由。但是没有舱内视点，这虽然使视觉魄力打了折扣，但是却提高了上手度，降低了难度。

总分：27分

卡莱里安·灰



机种：PS2
类型：AVG
媒体：DVD
厂商：ENTERBRAIN

拥有诡异故事情节和荒诞画风的新类型AVG。游戏中玩家可以操作主人公使用各种超能力，解开谜题并击倒敌人。

实在没有喜欢上这款游戏的道理，对于热爱AVG的MUMU来说本作除了继承前作的“超能力”是看点所在外，其他地方一无是处。尤其是怪异的人设以及令人压抑的世界，既不觉得恐怖也无法让人有玩下去的想法，失败中的失败。

《FAMI通》制作的游戏，强调了画面质素——据说是秒间60帧，事实上人物动作确实也很流畅（这对动作游戏来说是必要的）。游戏气氛诡异，主角在暗黑之地凭借不思议的魔力和法术解谜，与丧尸战斗。终难逃“俗气”二字。

通过这个作品来看，3D的冒险游戏发展到现在再想有所突破确实很难，众多游戏千篇一律，毫无新意可言。而本作的世界观设定非常怪异，实在没什么兴趣深入其中。值得一提的是人物动作非常细腻和流畅，开发公司的技术实力有目共睹。

对这样的游戏实在没有什么好感，看上去就很不舒服。人物的外型令人感觉比例失调，或者是营养不良，也许是制作人故意强调吧。画面上素质一般，没有什么亮点，如果是系列的支持者，倒应该一试。起码不会比前作差。

总分：30分

洛克人ZERO



机种：GBA
类型：ACT
媒体：卡带
厂商：CAPCOM

将RPG与ACT巧妙结合的一作，游戏中角色的动作栩栩如生，流畅自然。本作也是CAPCOM在GBA上发售的第一款洛克人动作游戏。

难……真的不想再虐待自己的手指了。主人公完全由ZERO担当，可以看出CAPCOM想要在GBA上另起炉灶，创造全新的系列。如果就画面而言，GBA发挥得没挑儿，整体水准不在“洛克人8”之下。操作方面也一如既往，绝对不能错过。

画面非常好，GBA作为ACT专用机似乎十分适合？也许是CAPCOM有意将洛克人系列重新光大，这个版本的难度有些高，因此，也只有真正的MEGAMAN迷才能够理解。其实游戏就该这样做，没有难度的游戏不是好游戏。（笑）

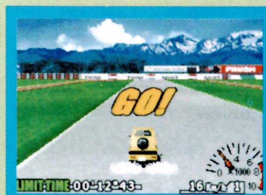
打开机器后，立刻被色彩华丽的片头动画所吸引，GBA的发色太理想了！玩ACT类游戏，操作是至关重要的。ZERO秉承了系列一贯良好的操作性，加强并丰富了关卡的设计，是洛克人fans以及2DACT迷近期的最佳选择。

CAPCOM为GBA特制的洛克人新系列，以ZERO为主角，但实际的感觉与原作差不多。难度方面是惯例，虽然还不至于令人发指，但也的确要花些时间去熟悉才可以。整体来看，CAPCOM在动作方面的造诣保留得很好，原味不失。

大家应该发现本期最大的变化是“值得一试”的门槛降低了。经过大家讨论，由原先的“32-35分”变为“30-35”，力求对游戏的评价更为公正。

AGT2

总分：23分



机种：GBA
类型：RAC
媒体：卡带
厂商：MTO

GBA上难得的赛车游戏续作，游戏模式增加很多，对于掌机玩家来说绝对是一个理想的选择。游戏在欧美的人气度不低。

如果因为GBA而小看了这款赛车游戏的话，就大错特错了。虽然画面并不是全多边形制作，但巧妙的利用机能模仿出三维效果，在GBA的屏幕上还真像那么回事儿。这次游戏的模式大幅增加，考照、排位赛一应具全，水准不低。

因为确实酷爱赛车游戏，所以天语对AGT2的评判是——“退化的游戏”。本人完全无法理解“考照”的意义何在。图像上一如既往的优秀，但为了随大势、确保销量或其他什么原因，为游戏钉上枷锁就很令人搞不懂了。

加入了考照模式，使这款RAC游戏更加耐玩。至于图像方面比起一代可以说没有任何进步，是否GBA机能不够还是厂商出于开发成本的考虑。个人认为赛车游戏必须多边形，那种伪3D的效果无论如何也不会使人真正地投入其中。

比起前作来说，2代的GT风格无疑更加明显，这得益于新增的驾照考取模式和名目众多的赛事。另外游戏继承了在1代就博得赞许的良好操作性，音效方面也较令人满意。然而限于GBA的机能，整体画面依旧没什么提高。

SPLASHDOWN

总分：31分



机种：PS2
类型：RAC
媒体：DVD
厂商：INFOGRAME

当年挑战GC的水上摩托游戏，将PS2的性能体现得较好。虽然游戏也有着致命缺陷，但对于PS2玩家来说仍旧是不错的选择。

当年风林还特别对本作进行了一番介绍呢，但现在拿到游戏后却倍感失望，主要是游戏在对水的处理上十分单调，没有波浪翻滚的效果，而仅仅用帖图来代替。游戏完全无法表现出水上运动的魅力，操作、音效都非常一般。

这游戏天语认为赛手架艇在水面上疾驰时的飘浮感处理得非常好。对于水面的处理，因为PS2性能所限，不是特别满意，但仍感觉比PS2其他几款滑水要好多了。速度感够高，操作流畅，画面背景较有新意，是个高水平的游戏。

PS2主机目前最好的水上赛艇游戏。优秀的画面表现（包括水的处理以及精心制作的赛道），以及手感甚佳的操作控制和良好的速度感，使玩家能很快地体会到水上竞速的独特魅力。最喜欢从跳台跃起并下落时进行的细微调整。

一款没有引起足够重视的优秀的滑水游戏，制作者充分发挥了PS2的能力，图像操作都非常出色，细节处理也令人满意，整体水平接近GC的《蓝色风暴》。最近几年欧洲涌现出大批技术先进的小型游戏开发公司，他们为业界注入了新的活力。

CAP对SNK PRO

总分：20分



机种：PS
类型：FTG
媒体：CD
厂商：CAPCOM

CAPCOM的著名冷饭作品的PS版，由于PS主机的性能问题，移植非常低。但对于PS玩家来说，仍旧有一玩的价值存在。

这应该是PS二维的底力了吧？游戏帧数明显丢得厉害，而且必杀的特效也变为了一堆马赛克效果。由于画面很不流畅，打斗起来也是毫无快感可言，读盘的速度令人不堪忍受。对于玩过DC版的玩家而言，还是敬而远之的好。

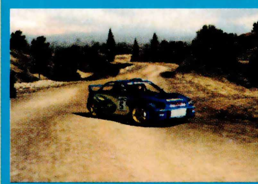
真是罕见的超级烂作。用PS移植NAOMI，竟然得以实现——我确实玩到了。画面充斥着满是马赛克的特效，不知是该叹PS的性能太强还是时代在前进，反正现在用不着再拿PS创造神话了，之前太多“VS”系列的回忆……

除了由于移植主机与原作基板性能差异之外，就连SEGA风格的移植——完全保留操作感都做不到！实在不明白CAPCOM为什么这么喜欢炒冷饭，而且炒得滋味全无。如果把这个作品移植给16位的NEO·GEO，恐怕效果都不会这么差吧？

早料到游戏会糟糕到这种程度了。如果没有玩过DC、PS2也就罢了，但玩过后这PS版的水准就实在有些惨不忍睹了。如果要一个理由来玩它？那么就是“只有PS”。否则，就当他没有出现过好了，因为在这部游戏根本玩不出感觉。

WRC 世界拉力锦标赛

总分：34分



机种：PS2
类型：RAC
媒体：DVD
厂商：SPIKE

在全球取得巨大成功的拉力游戏。画面的逼真令人赞叹。游戏完全再现了世界各地著名赛道，玩家可以领略到各国不同风光。

完美，完美！绝对将拉力赛的魅力展现了出来。本作完全按照真实比赛来制作，世界各地的著名赛道一一收录，而且游戏在画面上的表现也令人赞不绝口。操作感方面绝对是无可挑剔，赛道的颠簸感通过震动手柄完全传达给玩家。

一款完全真实的拉力。本来对操作要求很高，但PS2手柄左摇杆的位置对于赛车来说是“错误的”，缺乏ANALOG TRIGGER键更是“致命的”。画面还可以，游戏模式也很丰富。欧美公司的拉力赛车游戏的确有两下子。

欧美的游戏厂商似乎更热衷于赛车的制作，制作水准也确实不俗。本作不同于法国大厂穿山甲的《V》系列，强调临场感。例如比赛时没有背景音乐，只有逼真的各种音效。赛车的驾驶操作也接近真实，配合现实的赛道，拉力的魅力尽现。

拉力赛的魅力个人觉得就是在颠簸的路面体会那种一路扬起沙尘的狂野感觉，本作可以说发挥到了极至。画面的逼真令人陶醉，操作感的把握完美无缺，整体都体现着制作公司的成熟技术。可以说，WRC已经在赛车游戏中占有一席之地。

ONE PIECE 海贼王2

总分：26分



机种：PS
类型：ACT
媒体：CD
厂商：BANDAI

日本人气漫画的大杂烩动作游戏，类型借鉴了任天堂公司著名的“大乱斗”系列，适合各年龄层玩家游戏。PS玩家不容错过。

要不是“海贼王”漫画在日本日趋火热，要不是抄袭了任天堂的好点子，料想在大作众多的3月，这款整体素质都一般的作品也卖不到50万。游戏的玩法完全来源于“大乱斗”，对于没有GC的玩家来说，本作仍是不可多得的多人游戏。

由于是把“海贼路飞”这一人气动漫直接拿来改游戏，因此本作在日本销量很大，两作加一起接近七、八十万。一说这个游戏还借鉴了任天堂的“大乱斗”点子。游戏操作感怪异，画面粗糙，在PS2上制作可能比较好吧。

出人意料地在日本大卖。很明显，本作照足克隆了《大乱斗》一回，再加上人气的动漫角色，想不赚钱都很难。然而游戏无论在各个方面都达不到《大乱斗》的境界。在业界不景气市场萎缩的今天，BANDAI的做法倒是蛮现实的。

明星杂烩式的创意完全照搬任氏“系统简单，不通格斗游戏的玩家也能很快上手”的乱斗。厂商选择了PS作为开发平台，由于机能问题导致图像粗糙手感生涩，这样的游戏居然也能卖到40万。此作完全体现了不思进取的商业动机。

随着游戏旺季的来临，“编辑点评”的任务也逐渐加重，真是苦了四位编辑。这期连续打13部游戏实在是“痛苦”啊……



TEKKEN 4

COMBO与COMBO的连续运用，这就是铁拳4中连续技的要点。下面这些基本连续技在上期的电新中就已经收录了。都是一些非常容易上手的连续技，在实战中运用威力惊人。

GAME の 研究所

技巧、心得等游戏的不传之秘将在这里被公开，闯关族必看!!

初学者必读!

我们的目标是成为铁拳王!

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002.3.28
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

自从前作（铁拳TT）大受好评之后，NAMCO又于去年发售了TK4的街机版，由于使用了和PS II 性能互换的SYSTEM-246，所以移植的非常完美，因为充其量的改动也就是改变了游戏ROM的媒体罢了。画面比起铁拳TT和铁拳3来说，背景有了明显的改善，但是也许是材质都牺牲在背景上了吧！人物刻画的不是很成功。游戏的操作感和前几作基本一致，保留了爽快的对战感觉。角色使出大技的时候特写镜头做的十分到位，成功的和画面上的各种特效构成了完美的表演。





全面胜利在等待你!



三岛一八

魔神拳



打击技十分丰富的三岛一八在本作中实力是数一数二的。魔神拳、风神拳出现COUNTER后的追打更是对胜负起着决定性作用。魔神拳 ＞ 风神拳 ＞ 魔神闪焦凶鸣拳是基本的连续技，一定要在魔神拳COUNTER对手后以最快的速度使用出风神拳，之后再去魔神闪焦凶鸣拳的时候也要注意对手和己方的距离。一八的各种打击技要掌握好距离并且和投技混合使用，这样就可以把对手玩弄于掌股之间了。



史迪夫

硬拳狙击



新角色史迪夫是铁拳４中绝对的超强角色，在使用的时候要注意善用他灵活多变的各种移动技，在躲避对手的攻击之后给予狠狠的反击。如果对手在角落中，多采用一些连打系的招式并且结合成壁技是不可缺少的。ガゼルパンチカウンターヒット ＞ ワン?ワンツ ＞ ソニックファング是实战中重要的连续技，要在ダッキング的阵式中使用。只要灵活运用史迪夫的速度和攻击力取胜易如反掌。



豹王

雷电双重踢



依然保留前作中丰富的投技，在中距离使用打击技牵制对手，遇到空隙就狠狠的使用强力投技反击是豹王的进攻思路。主力连续技ライジングトゥーキック ＞ 右横移动LP ＞ エルボーフック ＞ アリキック～スピニングスマッシュ，浮起技ライジングトゥーキック（RK）要在对手出现破绽之后马上使用！不过值得注意的是在本作中连续摔投是可以破解的，使用时一定要注意。



洛

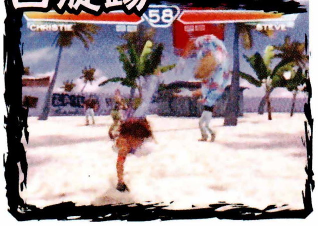
龙膝



原祖洛再度复出，他的特点就是拥有很多出招快、破绽少的连续打击技，多数情况下是以主动进攻来封杀对手的行动的，充分体现出截拳道的特点。各种浮起技 ＞ RP ＞ ドラゴンラッシュ ＞ チャージドラゴン2～チャージドラゴン ＞ ドラゴンキャノン可以视为主力连续技，在不断的快节奏进攻中，用各种脚刀去把对手送上天，然后追击吧！另外在近距离尝试使用投技也是不错的选择。

克里斯蒂娜

回旋踢



以腿系攻击见长的克里斯蒂娜拥有着各种华丽的技巧，而且她的很多中、下段技在起始的时候也是无法分辨的！与前作的艾迪一样靠迷惑技在对战中将对手翻弄在上下段的足技中吧！トロッカ・エ・アカタール > リードジャブ > コンビナソ・マカコ・エンペ是伤害值非常高的连续技，只要有机会就可以用来狙击对手，万一被防御住的话也可以有很多的变化，所以一般来说，破绽不算很明显。

保罗

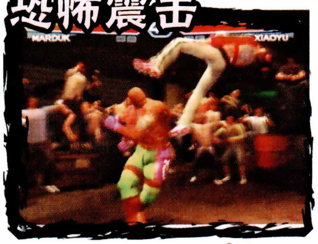
震月



保罗的攻击力在本作虽然有所削减，但招式判定更大。所以要尽可能的多使用强力的打击技组织进攻，因为保罗的一击见胜负的效果实在是很明显。震月 > RP > LP > 钺打ち > 瓦割り是他的基本连续技。在LP去钺打ち的时候可以这样最快的输入：LP按住、方向箭→按住后RP（连打可）。保罗的崩拳在中远距离使用的效果非常好，完全能有效的封杀对手的行动。有机会就多多使用吧！

马尔达克

恐怖震击



巨大的身躯、超长的四肢，这就是优势！灵活运用各种中、远距离打击技和移动投是必要的，一招攻击力超高是这个角色的基本特点，トルネードチョップ > ナックルハンマ一是很简单实用的连续技，对手起上的过程中，使用ナックルハンマ一可以给予其很大的伤害，如果对方距离不是很远而且在翻滚起身的话，直接跑动过去使用投技アトミックバスタ也是不错的选择。

吉光

眩晕之拳



吉光最大的特点就是那把强大的激光剑，通常斩系着数带有防御不能特性。在对战中经常使用吉光丰富的防御不能的斩技，会在对战时给予对手意想不到的伤害。各种连续技也可以完全体现出这位宇宙忍者的风采——多数招式都要以刀斩来结尾。各种浮起技 >眩晕之拳 >LP>忍法万葛>鬼割>斩哭剑。要点就是与最后的鬼割一定要只打两发后立即接出斩哭剑。如果鬼割打了三发这个连续技就失败了。

花郎

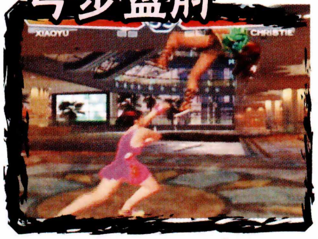
天升榴弹踢



左构ぇ、右构ぇ、背向的左右构ぇ，这四种阵式的技巧必须熟练运用才能在实战中发挥重要作用。多彩的连携攻击也是取胜的要领。基本的连续技ライジングブレード > 构ぇチェンジ > ロ リングライトキック是对战中经常使用的，在→☆↓RK之后要以最快的速度去构ぇチェンジ（LK+RK）然后再ロ－リングライトキック（LK之后立即RK），如果成功的话会给对手很大的伤害。

凌小雨

弓步盘肘

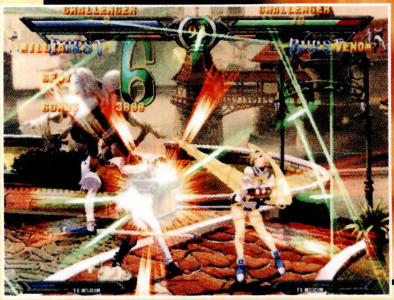


凤凰の构和背向けから是两种特殊阵势，和一般角色不同的是，凌小雨在使用背向けから的时候是完全可以背身前进或者后退的。打击技出招迅速是她的基本特点，虎尾脚 > 上 i掌拳 > 背身伏 > 加横架推掌在背向けから是很重要的连续技。在凤凰の构中的弓 i盘肘・迟、弓 盘肘・超迟（根据按键时间判断技的变化）是很强的浮起技，而且可以回避多数上中段攻击。

紧急收录 最华丽的2D格斗游戏再度登场！这就是罪恶工具XX!!

引人注目的2D格斗新贵族同时也是年度格斗大作的《罪恶工具XX》终于登场。这次我们在电新VOL8中的劲作摩天轮栏目中收录了长达3分钟的游戏介绍片段。其中收录了新场景、新角色与新技巧，喜欢这个系列的玩家看过之后一定会满意。







↑罪恶工具中的女孩被描绘的妩媚动人，真是非常的可爱。她们的实力可很强哦。



电新VOL8CG观光园
这次让铁拳FANS过足眼瘾

在国内广大铁拳fans的强烈要求之下，我们在《电玩新势力VOL.8》中收录了《铁拳4》PS2版主要角色的爆机画面。其高品质的CG画面觉对让铁拳FANS大呼过瘾。特别值得一提的对白被全部翻译。看过这些精彩的影像后是不是也快去找一款铁拳4来玩一玩呢？



↑画面素质之强直逼CG，不过铁拳作为3D格斗天王之一，其乐趣仍然在于对战。

纪念樱大战特别企划

帝国花组成员展开特别对谈

再见了，我们的「樱大战」——

樱大戦4 Sakura Wars
～恋爱吧少女～

蓦然回首



"在我的理解中，结婚也许就是……将来住在大房子里，养一条狗，生几个孩子之类的吧……我自己根本没有结婚的打算。"她的话让记者感到有些意外，接着，横山小姐讲述了自己对樱的深厚感情！

花组配音演员们的 ㊙ 逸闻花絮



横山智佐小姐回顾"樱大战"的7年时光

隶属横山智佐事务所少儿部。东京都人，1969年12月20日出生（射手座）。7年前，一个很普通的工作电话打到了事务所，"某年某月，我手头儿上有一份关于电子游戏《樱大战》的配音工作，请先来录制歌曲试一下音。"我就是这样第一次接触到了"樱大战"。由于广井先生考虑到了游戏的舞台化，因此主要在寻找一些有舞台经验的配音演员。不过当时我并没有什么舞台经验，那时候我正在为《鬼神童子》这部动画中的角色（役小明）配音，经常要在剧中咏唱咒语，打倒敌人的时候还要大呼小叫，广井先生觉得我很符合樱的形象，所以就选中了我。但是在我完成录音之后的一年里，游戏根本没有发售，田中真弓小姐（扮演神奈的演员）甚至私下对我说："游戏肯定是被冷藏起来了。"——"樱大战"的传奇历史就是从那时候开始的！

回首7年时光横山智佐的特别访谈录

特别对谈 真宫寺樱的声优(配音) 横山智佐 走近其内心世界！

帝击团的队员们陪伴了我们7年的时光，在这段日子里，我们与花组相识相知，亲眼目睹了花组队员的成长，现在又将和她们分别……7年来，花组队员们从虚构的游戏中迈向现实的舞台，与众多的樱迷们建立了深厚的感情。这次，DC上完结篇的制作，又将给花组的队员们带来怎样的感触呢？在下面的访谈录中，我们将邀请真宫寺樱的配音演员横山智佐小姐谈一谈现在的心情，各位读者千万不可错过。

未被告知的作品完结——然而

——"樱4"发售了，首先谈谈你现在的心境如何吧！

横山■：是呀，首先我期待看到樱迷们在游戏后的感想，可是又觉得有点害怕……现在的心情实在是很复杂。

——这次"樱4"的开发时间只用了短短的一年时间，但是角色的台词之多实在是令人吃惊，录音是什么时候完成的，大概是什么感觉？

横山■：录音是在夏天的歌舞剧公演之后进行的。大约录制了6个小时左右，中间也有一些短暂的休息，不过基本上是一气呵成的。大家玩游戏的时候，因为台词太多，所以偶尔遇到短促的无声剧情时，也许反而会感到有些寂寞。我每次玩的时候，一轮到樱说台词，就大声地自己念出来，有种很得意的感觉。不过，以前（1代和2代）都是分3−4天录制的，这次录音可是对集中力和嗓子的严峻考验。

サクラ大戦 Sakura Wars　全身心投入1代开发工作



1代时，横山小姐每天都在想如何将自己的声音与藤岛康介描绘的可爱人物融为一体。

サクラ大戦2 Sakura Wars　2代的内容变得更加充实



「我反复考虑了自己在1代配音时所欠缺的地方，使2代中的表演有了提高。」

揭开花组队员的秘密——

「樱大战」给了我宝贵的回忆和与伙伴们在一起度过的珍贵时光



“虽然工作的进程很慢，但是正因为有了工作人员对作品的深厚感情和各位拥护者的支持，才使得《樱大战》得以完成。”横山小姐这样说道。她与其他的工作人员、FANS结下了不解之缘。

——4代的推出，意味着樱大战系列将告一段落，请问横山小姐对此有何感想呢？

横山■：我看台词的时候确实吃了一惊。刚刚拿到剧本，我就在想：“哇，好厚的分量，这次的台词可不少呀。”我心情真是既高兴又兴奋，可是看着看着，我的眼前就黑了下来。樱大战陪伴我已经有7年时光了，它的存在对我来说简直是理所当然的，早已融合进了每天的生活中。一想到樱大战就要结束了，我就觉得自己好像犯了什么无法挽回的错误似的……就像是一位好朋友要离我而去了……早知道这样，我真想能再和它多说几句话就好了……要是再多陪陪它就好了。看到和大神最后一幕戏的时候，我多么想和大家快快乐乐的在一起呀，就和过去一样，不论到什么时候都永不分离，就算和大家一起整天争风吃醋，我也愿意永远这样下去。

——我想，玩过“樱4”的朋友们的心情应该和你一样啊。

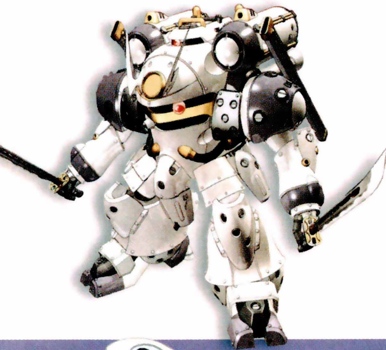
横山■：1代的时候，有位樱迷曾对我说：游戏玩得很愉快，而且也快玩到最后关头了，虽然很想看到结局，可是一想到通关以后就见不到“樱大战”中的角色了，就舍不得玩下去了，所以很长一段时间都没有玩最后的那一关……我想像这样热爱“樱大战”的玩家如果打穿4代之后，心情肯定比上次还要难过。不过，从整个系列来看，“樱4”是一部非常优秀的作品。故事情节很好地贯穿了宏大的樱花世界，把游戏推向了那充满高潮的最后一幕，让我非常感动。既然如此，我也许应该发起“反对终结樱大战”的签名运动才对。

——对了，这次神崎堇（富泽美智惠小姐）的隐退也和游戏的发售重合，（花组的）大家对这件事有什么想法？是不是会感到很寂寞呢。

横山■：我们还没有什么感觉。因为我们和富泽美智惠小姐不仅仅是工作上的伙伴，私人之间见面的机会也很多。当然（相当于富泽小姐的引退公演），新春歌舞剧公演的时候，我们确实感到很寂寞也很难过。不过，我想今年夏天筹备超级歌舞剧的时候，她应该会来参加碰头会的吧。至少我觉得肯定会的。我也会扮演好我的角色，决不会让大家因为超级歌舞剧公演时缺少了堇的出场，没有了歌舞表演样样出众的堇，感觉“怎么表演的水平突然下降了这么多”。

——从1代到4代，樱的历程似乎很长又很短……现在，你回首这7年，“樱大战”中发生的点点滴滴的事件，又有什么感想呢？

横山■：“樱大战”给了我一段宝贵的时间和与伙伴们的珍贵回忆。它鼓励我克服自己过去一直在逃避的缺点，让我敢于从正面迎接挑战。如果没有“樱大战”，我恐怕一辈子都不会在舞台上表演自己最不擅长的东西。我最近开始学习演奏“三味线”，如果没有樱大战，我大概决不会去挑战爵士舞、“和太鼓”、踢踏舞和日本舞蹈的吧。我感谢“樱大战”改变了我，拓宽了我的世界，我一定要报答它。这次“樱4”中收录了超过100首的樱战歌曲，这也是我们花组第一次挑战无伴奏歌曲的演唱。片尾的主题曲也是一支充满回忆的歌。希望大家能多玩几遍，尽情地享受游戏。



歌舞剧演出时的回忆

“我本来以为演出歌舞剧只是为了庆祝游戏的成功，答谢樱迷的支持。可是，广井先生的想法并非如此，他对于演出寄予了很高的期望，当时他构思了许多的节目，融合了歌舞短剧、爱情故事、剧中剧等各种各样的形式。记得在首场演出的剧目《为爱》中，为了把话筒藏在树后面的篮子里头还下了不少功夫呢，现在想起来真是令人怀念（笑）。”



值得纪念的首场演出，当时只进行了一星期左右的排练。虽然有些仓促，但是演出还是顺利的完成了。



首次公演时，演员只有在唱歌时才拿起话筒，所以安排话筒位置着实动了一番脑筋。



第二年的歌舞剧《翼》上演的时候，舞蹈演员增加了很多，内容也变得非常豪华，取得了更为轰动的效果。

帝国花组赠送给大家的特别礼物！

“真宫寺樱是我的目标”——横山小姐这样说道，“因为在大家的心目当中已经有了帝国歌剧团真宫寺樱这个形象，我也想像樱一样驰骋疆场，像樱一样在舞台上踏着华丽的舞步，纵声歌唱，她是我永远的目标”。4代的推出虽然意味着游戏将告一段落，但是樱花的世界还会以其他形式不断延续下去。

下面我们将为大家介绍一些与樱大战相关的珍贵礼品，玩家看了可不要流口水哦！



←记者还得到了横山智佐小姐的亲笔签名。这太令人兴奋啦，一定要永久珍藏。

最珍贵礼品 带有樱大战4工作人员的寄语和亲笔签名的真人大小的POP&海报

日本玩家真是幸运，能得到这样的礼品一定让人欣喜若狂！不过在日本也只有一个名额！



No.1



No.2

▼横山智佐小姐亲笔签名的小宣传画册



No.3

No.4

好想得到呀！

每个角色的宣传画册上都有横山小姐的签名，樱大战系列的礼品令人垂涎欲滴！非常羡慕能够得到礼品的日本FANS！

樱大战画稿征集 为了纪念曾经带给我们无数欢乐和企盼的樱大战系列，本刊现全力征集樱大战的彩色画稿，无论你的作品有创意，还是画风秀丽，都请你寄至本刊编辑部！

妒火中烧(?)的3代发售



对3代的感想是「心里很羡慕，但同时心中也燃起了熊熊的嫉妒之火！」（笑）

最后 樱大战4



「也许4代是给我印象最深的作品吧。我有一种说不出的寂寞，和一种作为职业演员的感伤……」横山小姐回答道。

在此，让我们感谢监督广井王子、角色设定藤岛康介、声优横山智佐等所有樱大战的工作人员……



大墙画廊 vol.63

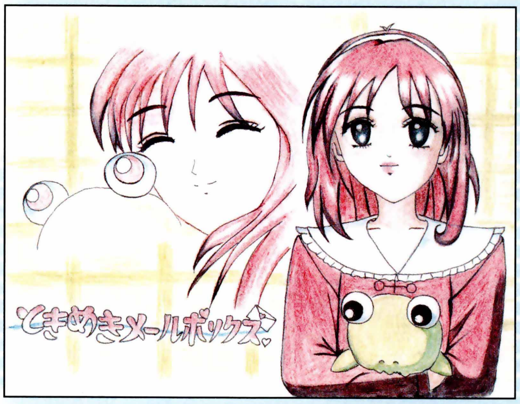
由于5·1大假的关系，本期画廊的截稿时间提前了很多，而风林手头的投稿数量实在少得可怜，希望大家多多支持。不知道大家最新在玩什么游戏，希望也能多投些最新游戏的画稿，比如"生化危机"、"王国之心"等等都是不错的题材。彩色黑白均可。

——"墙壁"管理员　风林



《娜可露露》　广西　谢江

有些"日本"的感觉哟！整体构图可以给满分。



《心跳回忆》　安徽　徐丽虹

风林对心跳系列实在一窍不通，主要是因为屏幕上表情可爱的女孩实在有些脱离现实。不过徐小姐的这幅画给人感觉清新得很，但到底画得是其中的哪一位风林就不得而知了。这不，因为想得太投入，本来就没多少头发的MUMU又掉了两根……



《利昂的危机》　河北　张君

我说自己玩生化的时候总是被丧尸围攻呢，原来它们也有攻略在手啊！不过利昂也笨，自己也搞本电软研究一下攻略，以其人之道还至其人之身嘛！



《樱的学生时代》　广西　吕耀华

不得不承认，樱的确很美，虽然因为某些原因，最后一作没能捧场，但以前奋战的景象仍旧依稀记得。而且喜欢神崎堇这一点也一直没有改变，尽管她只是配角。

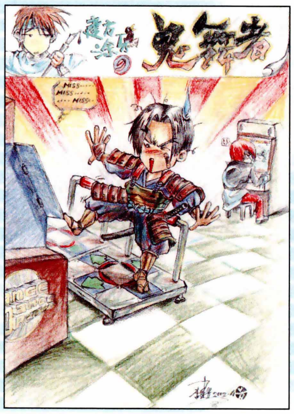


《月下の舞》　四川　王婉莎

在上期闯家中露面的女玩家，果然是美院出身，功夫了得。舞在樱树下Q得可爱，尤其是那个眼神，喜欢得要死！

《建方涂鸦の鬼武者》山东　李建方

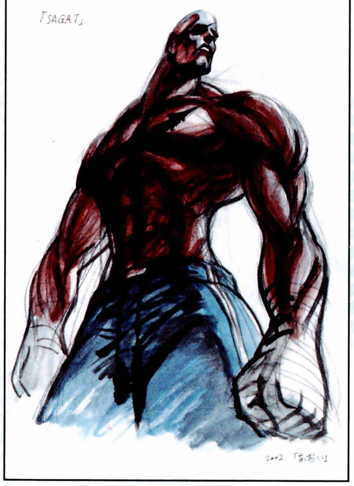
天！明智左马介玩DDR吗？穿着沉重的盔甲还背武器想要玩好这个可着实不易啊。最奇怪的是其身后居然还有八神，不知道这两者是怎么凑到一块的。





《三国风云之关羽》　北京　何妍

很有气势的感觉，不过却令风林想起来《北斗の拳》中的拳王……到现在风林也没能安坐街机前好好打上一把"三国风云"，真实残念。



《沙卡特》　あない

本期刊登了你两幅画稿，但仍旧没有收到你寄来的地址，杂志无法发送啊！另外，你在信中说的"VF4"画稿我没有收到，呜呜呜……

《罗刹》　广西　易波

忍者先辈服部半藏好久都没有露面了呢！人物的肌肉表现得有些夸张了，而且身后的大披风也与来去无踪的忍者很不相配哦！





《风间仁》　あない

这个角度很怪啊，歪着脖子……不知道风间为啥要冒汗，似乎有人用枪指着他的头。说起来，现在"铁拳4"在编辑部的人气真是低得很啊！

夏日彩虹

怒涛的三连击之二

我为歌狂 music up

本作的最独特之处，就是把游戏的故事上升到了一个前所未有的高度，情节的安排可以说就算与国外的作品相比也毫不逊色，那么“夏日彩虹”到底在说些什么呢？我们对总策划叶伟先生的采访将给您释疑。另外，想更多了解本作的朋友，可以欣赏“电玩新势力”第八期上抢鲜收录的两段“夏日彩虹”的宣传片，小心别掉了眼镜！

PC	厂商：UBI	类型：AVG	发售日：2002.7	媒体：CD-ROM四枚组
	预定价格：69元	配置要求：P II 300 WIN98/2000/XP		监制：叶伟

“夏日彩虹”总策划叶伟先生直击访谈！

关键 玩家各取所需？

记者（以下简称记）：您曾在很多地方都提到过“夏日彩虹”中最出彩的将会是故事情节，请问游戏里到底说了个怎样的故事让您有这样的自信呢？

叶伟（以下简称叶）：确切地讲，是我对游戏设计师们的能力非常自信，他们是国内最好的游戏设计师，对故事的把握能力也相当高。但说到故事本身，应该不是一个，而是十一个（大笑）。

记：（惊讶中）这么多？

叶：基本上你可以把这个游戏当作一部十一集动画片来看，每集都有一个相对独立的故事和主题，但这些故事合起来，又为了一个完整的情节服务。

记：这样的安排和架构，确实以前没有在国内的游戏中看到过啊！

叶：是，事实上这对于我们也是一个新的尝试。整个游戏的文案反复修改了很多次，也就是为了能够做到“雅俗共赏”这个标准。

记：您说的雅俗共赏究竟是？

叶：简单的说，就是不同的人能够从故事中看到不同的东西出来。游戏定位的玩家层次从15岁一直到30岁，有着不同生活阅历的人，对故事的理解将会是完全不同的。

记：您能说得再具体些么？

叶：“夏日彩虹”的故事主要都围绕着各种强烈的矛盾冲突来展开的，比如封闭与开放、现代与传统、个人与整体、理智与情感、存在与虚无，还有人在绝望之中的挣扎与无奈，等等。这些都是故事所探讨的重点。不过其中最重要的思想是换个角度来看一些我们早已习以为常的、视之为真理的东西。比如说一些所谓的“伟大牺牲”，对别人和自己来说是否真的有必要？个人的生死是否就一定不如整体利益重要，等等。这些都是游戏故事会讨论的主题。

记：这样看来，“夏日彩虹”似乎不像题目那么轻松啊？

叶：这就是我所坚持的雅俗共赏了。应该这么说，游戏本身是很轻松愉快的，即便是这些个看似沉重的主题，也都是通过这种欢快的形式来表现，绝不会让玩家感到太压抑、太拘谨。有些话甚至要再反过来想一想，才会明白究竟所讽喻的是什么。

记：是这样啊……那么这个故事与现在连载的“白夜”有什么关系呢？“夏日彩虹”的风格会不会象“白夜”那样？

叶：从文风上来讲，两者完全不同（大笑）。“白夜”是用意识流方式所演绎的一段比较灰色的故事，而“夏日彩虹”则正好相反，强调的是文笔的活泼和轻快，所以不必担心玩游戏时的感觉。不过从故事上来讲，“白夜”的发生地点与“夏日彩虹”一样，都是在这个架空的小岛——“天堂岛”上，只是早了20年左右，这其中有些人物和情节是相互关联的，如果互相对照着玩，就会对整个系列的架构有着更深层次的了解。

记：但是我也曾看到过报道说游戏故事是发生在海南岛？

叶：实际上是从海南开始、在天堂岛展开、再在海南结束这么一个过程。

关键 克隆“樱大战”？

记：最后想冒昧地问一句，看到现有的资料，很多人都会把“夏日彩虹”与“樱大战”联系起来，请问“夏日彩虹”究竟是不是中国的“樱大战”克隆？

叶：“夏日彩虹”就是“夏日彩虹”，并不是什么“樱大战”。两者只是在一些界面和结构上有一些相似，但“夏日彩虹”中所反映和涉及到的问题都是切合中国实际、是独有的。而且其音乐风格和战斗设计思路也与“樱大战”有很大区别。所以，两者完全没有什么联系，就象不能说铁拳是VF的克隆一样，我也希望玩家不要把“樱大战”生搬硬套到我们的“夏日彩虹”身上来。

从海南开始 体验现代与传统 冲击的故事与震荡！！

看中国文化在游戏中体现

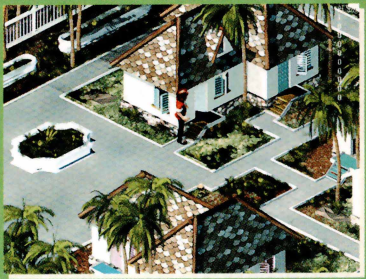
更多详细资料请访问上海育碧软件网站：
http://games.sina.com.cn/zhuanqu/ubisoft/



↑现代风格的装饰和建筑，这就是故事开始的海南度假村！

○公开新的游戏画面啦！

浓重的油画风格是本作的一大特点。看，就连行走地图也带着浓浓的油画味！



○从意境中去感受本作魅力

电闪雷鸣，阴云密布下，似乎有黑暗的力量在萌生……难道天堂岛的灾难就要降临了吗？



○结局会是大圆满类型的吗

天堂岛美丽的落日景色，无论是谁都会被深深陶醉的壮观场面！不知道游戏的结局会像这美景一样令人沉醉吗？



○会有各种风格的场景出现

下面的图片是一个神秘魔法洞窟的设计图。虽然游戏是在海南岛开始的，但会有很多异类场景出现。



注：所有画面均为开发中。夏日彩虹标记及夏日彩虹®是上海育碧电脑软件有限公司的注册商标。

旧酿经典再生

超魔界村R

CHOHMAKAIMURA







GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2002.7.19
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

看到这一页的介绍，你可不要以为这是一款普通的移植作品！而且，这此游戏的平台是手掌机，游戏者可以在外出活动时进行游戏。精彩作品不容错过。

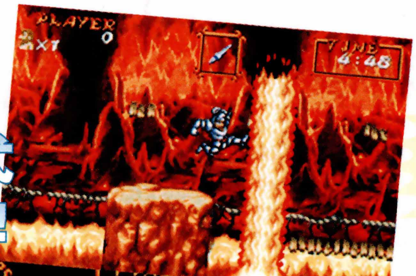
Return! 归来 Rebirth! 复活 Remix! 再度融合

新生『超魔界村』诞生!!

曾在街机上受到广泛好评，并在各种家用机上不断热销的经典动作游戏——「魔界村」的系列第3部作品「超魔界村」，在相隔多年之后，终于又有新作要诞生，而平台就是在大人气的掌机之王——GBA上了！！

不过，这次的GBA版，可不是以前那样只进行简单移植就完成的作品。游戏画面的强化自然是无须多说的，作品中还增加了许多改编和强化后的新要素，完全可以称得上是一款新生的「魔界村」作品了。此外，游戏者还可以选择超任版的原创模式进行游戏。对于没有接触过本系列游戏的朋友来说，可以趁此机会了解一下这个动作游戏中的名作。

→ 以绝妙的游戏平衡性和崭新的游戏系统博得好评的「超魔界村」终于再次登场，灵活地运用微妙的技巧过关斩将是要点。



崭新的模式登场喽！

亚瑟

→这是大家非常熟悉的主角人物，每当心爱的公主落入魔王之手时，他都会奋不顾身地勇闯魔界，是真正的骑士。





公主



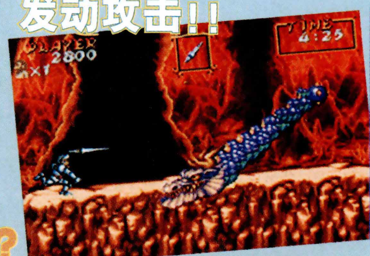


↑→为救出被绑架到魔界的公主，主人公打倒一个又一个阻挡去路的妖魔鬼怪。

改编模式

GBA版中的这个模式，是在当年超任版的基础之上，添加了许多新要素后，改编而成的游戏模式。在此模式中，根据各关过关时达成条件的不同，游戏者将可以自由选择下一个舞台。另外，在新增加的游戏舞台中，有难度远远高于「超魔界村」的关卡，也有重新制作后的「魔界村」第2关，「大魔界村」第4关等等。本系列拥护者可以一边享受怀旧的感觉，一边向新的「魔界村」发起挑战。

发动攻击!!

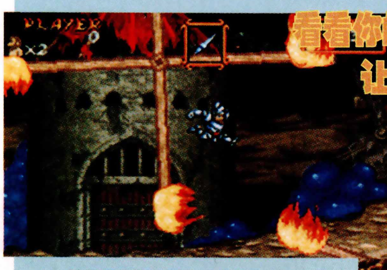


魔龙



曾经在「魔界村」中出场的BOSS打扮一新后，在新生的「超魔界村」舞台中再次登台亮相。它扭动着长长的身躯迷惑对手，张开血盆大口吐出熊熊烈火。我们要和它血战到底！

看看你的技术到底有没有生锈!? 让我们过关斩将勇闯关底!





↑→除了强化改造后的「超魔界村」，还增加了「魔界村」与「大魔界村」中的舞台。



蹲在地上避开敌人的攻击！



↑灵活躲避蜿蜒游动的巨龙，算准时机给予它致命的一击！

本作原创的模式

这是移植超任版的游戏模式，充分再现了游戏平衡性与独特的气氛，严谨的制作决不会辜负当年铁杆玩家的期望。而对于从未接触过超任版的游戏者来说，一定会惊讶于这款10年前的游戏所拥有的完成度。过去的时光令人怀念，虽然事过境迁，游戏的进化已经非常明显。不过，「超魔界村」这款名作即使在今天也依然光彩夺目，各位只要亲手操作过它，就一定能够感受其间的无穷魅力，甚至大呼过瘾了！



打清路上的小喽罗 最后打倒魔王！

↑冒险开始时的舞台，打倒这些从地里爬起的僵尸。



→阻挡我们前进的不光是僵尸，把握敌人的特征将其各个击破。





←↑海啸后突然失去立足之地，火焰翻腾眼前乍现骷髅……危险会时刻向你袭来，必须冷静地应对各种突发事件。

要密切注意！！



巨大的BOSS登场了

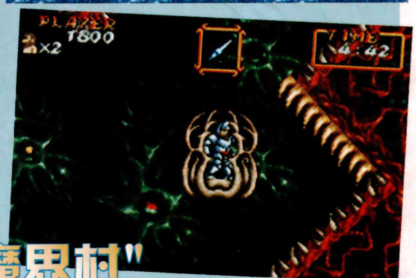
↑BOSS终于在舞台上出现了，它除了会伸长脖子发动攻击外，还会不时地喷出火焰。而且甚至会生出小鸟，两面夹击游戏者！要战胜它，我们必须钻到它的肚子底下痛击。

施展高超的技巧吧 勇往直前！！





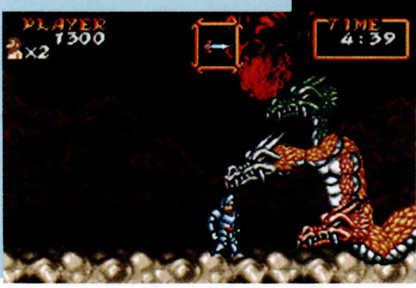
→画面突然旋转起来！？这也是「魔界村」的特征之一，墙壁变成通道，天花板变成地板，这样的事情时有发生。实在是让人怀念不已呀。



这就是"超魔界村"



↑第3关BOSS，它四处盘旋，用飞舞的石块攻击游戏者。和它战斗时得小心自己的脚下，千万不可一失足成千古恨呀。



←第4关的BOSS，这一只长着3个脑袋的巨龙，它拥有分身的能力，可以化为3条小龙，在它分裂时一定要小心应付。



←↑穿上新盔甲之后，武器的威力也随之上升，从青铜盔、钢盔到黄金铠甲应有尽有。

崭新的盔甲穿在身上 武器威力大幅强化！





←↑面对突然出现的JOKER亚瑟也吓了一跳。

红色恶灵之王JOKER

魔界中最凶恶的红色恶灵的帝王，创造一切红色恶灵的怪物。穿着坚硬的盔甲，皮糙肉厚，巨大的身体以惊人的速度在空中自由翱翔，不愧是强敌！



实力强劲的敌人！

注意空中的敌人



←↓如果用普通士兵所使用的武器攻击的话，对JOKER似乎是不起什么作用的。

红色恶灵的首领？





↑JOKER会不断产生红色恶灵，情况实在危急万分！



→即使打倒红色恶灵，也很难伤到JOKER一根汗毛，真是相当棘手！

无双报道

口袋妖怪GBA版

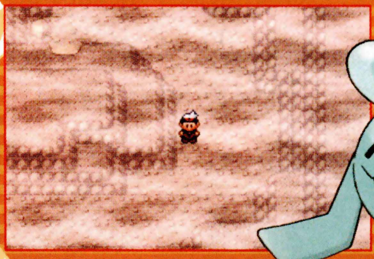
GBA	厂商：任天堂	发售日：2002年内预定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

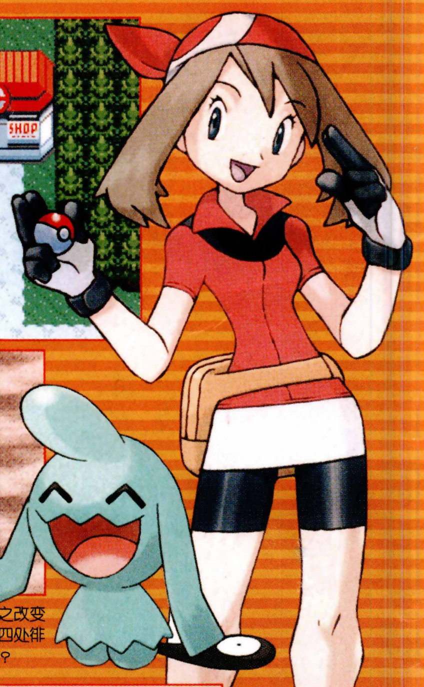
女孩子也一样能成为口袋妖怪专家！

现在不仅仅是男孩子，连女孩子和白领女性也热衷于收集怪兽（这种现象不仅出现在GB上，在日本的一些周边玩具商店里也屡见不鲜），各地的口袋怪兽竞技场也经常能够看到女选手的身影。因此，在GB上的口袋妖怪水晶版中，厂商也顺应潮流，设置了男女主角以供选择。

此次公开的人物设定图中，就有一个GBA版的少女主人公充当女性玩家们的替身，与此前介绍的少年主人公相同，聪明伶俐的外表给人深刻的印象。看来她一定会和口袋妖怪们一起受到玩家的热烈欢迎。







选择女主人公之后，地图上的人物外形也会随之改变（如上图）。下图中，在烟雾笼罩着的山洞中四处徘徊的是男主人公。这里会出现什么样的怪兽呢？

你能成功捕获野生的索纳诺吗？







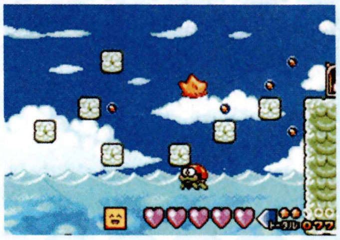




这是首次公开的GBA版口袋妖怪的战斗画面，这里介绍一下主人公从宠物精灵球中召唤出怪兽的几幅连续画面。顺便提一句，相信大家也非常清楚，如果要成功捕获怪兽，必须先将对方的体力削减到一定程度。野生的索纳诺会出现在接近水源的地方吗？

斯塔菲的传说（暂用名）

GBA	厂商：任天堂	发售日：2002年夏预定	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



斯塔菲时而从空中缓缓落下，时而在水中遨游，时而在陆地上飞奔，真是多才多艺的全能冠军。



从贝壳中出现的人鱼是斯塔菲的伙伴，会帮助玩家恢复体力并记录进度。

空中！水中！精彩到眼花缭乱！

新时代动作游戏界的新星闪亮登场！









这个新作品是一款古典正统派动作游戏，温馨的蜡笔画背景和令人怀念的游戏舞台设定，肯定能给人一种舒心的感觉。本作的主人公，是天界的王子「斯塔菲」。故事的起因，是他在运送宝物的途中，因为一不小心把宝物掉进了海里，造成了混乱。您是否能帮助斯塔菲平安回到天界呢……



旋转攻击虽然方便但切勿使用过度！

斯塔菲可用擅长的旋转攻击进攻阻挡前进道路的敌人，不过这一招不能使用过度，否则斯塔菲会头晕目眩，暂时无法行动。看，斯塔菲圆溜溜的大眼睛直冒金星。



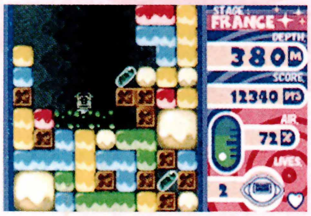
我们开动鼹鼠坦克来向地底进军吧！

地下世界一片黑暗，只有探照灯照射到的区域才会有一线光明。另外，游戏中还会出现能够在空中飞行的气球等交通工具，为斯塔菲的冒险提供帮助。



Mr·钻地小子
不可思议的帕克特利亚





首次公开的游戏画面大批杀到！这次我们将率先为大家公开GBA版“钻地下子”的情报，而令人许多玩家望穿秋水的、与本作互动的GC版情报请大家留意后续报道！

钻地特报在此

「钻井专家」最新作 花样翻新的内容！新要素数不胜数！！

GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.7.12	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

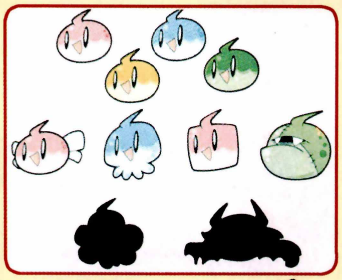
我们为大家带来了一个惊人的好消息——那个令众多玩家疯狂不已的迷宫挖掘游戏《Mr.钻地小子》系列的最新作即将登场GBA。而且发售日已经被确定在了今年的7月12日！

这款《Mr.钻井专家——不可思议的帕克特利亚》是综合了该系列所有优点的集大成之作。另外，这次还增添了许多家用版所独有的新游戏模式！绚丽多彩的画面和精彩的游戏内容不仅能充分满足钻井迷们的口味，而且也会令初次接触《钻井小子》的玩家感到兴趣盎然，欲罢不能，废寝忘食……然而，与GC互动的部分更是令人分外期待！

那么，我们闲话少说，立刻带领大家探寻一下副标题中的新要素——帕克特利亚中的秘密吧。这个神秘的帕克特利亚究竟是何方神圣呢……！？

奇异生体帕克特利亚是一种怎样的生物呢…

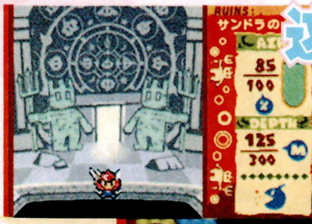
帕克特利亚是一种生活在保护色之下的地底生物，人眼是基本无法识别的。但是在发生地底街区喷发事件时，调查者发现喷出的残骸中并没有被钻井机破坏的痕迹，于是有人推测地层中有某种分解建筑物的物体存在。不久之前，塞特博士领导的研究小组成功的捕获了帕克特利亚，证明了它们的存在。然而，至今为止仍然未能查明帕克特利亚生态系统，只知道它们以地底的某种矿物为食，特别喜欢吃地底人修建的建筑物。随着它们的成长，身体的颜色和体型也将发生戏剧性的变化……



↑十分奇异的生物帕克特利亚，看样子在本作中出场的种类非常之多。

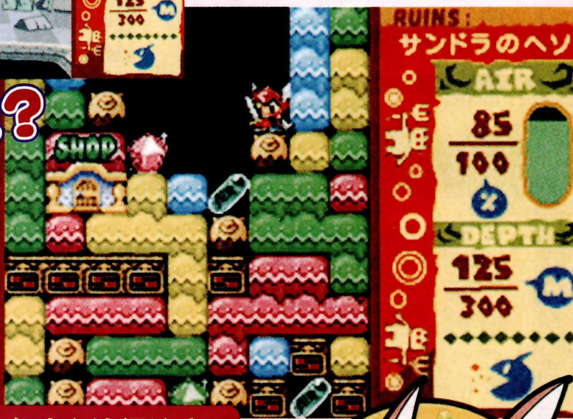


这一关竟然是？



←↓竟然有商店！这个地方实在很陌生……其实这里就是新增的舞台——“多利德拉多遗迹”，其中蕴藏着怎样的事件呢，值得密切关注！！

商店！？



从没见过这身打扮的小进！

什……什么！在“钻井小子”新增加的舞台多利德拉多遗迹中，小进将身穿盔甲型的强化钻井服，手持剑形的钻头，全副武装地上阵。而且这一关没有时间限制，挖掘一次就减少1%的区域，和PS版采用了完全相同的规则。

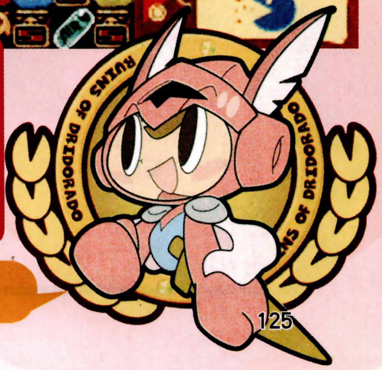
也许挖掘迷宫时得多动动脑子才行！？



圣骑士装扮的钻地小子诞生

这个地方值得注意！！

总之，这个舞台中将会出现商店！我们现在已经证实，该舞台就是“多利德拉多遗迹”。注意这个舞台上还有从未见过的区域，另外小进的这副打扮是……看来全新的要素果然不少啊！！



在今后的报道中，NCG版的最新情报即将浮出水面！？

游戏新作情报



蜘蛛人电影

XB | 厂商：ACTIVISION | 发售日：已发售
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：全机种

配合好莱坞同名电影巨片制作的横跨三大主机的3D游戏。凭借先进的制作技术以及超人气的漫画主角，本作一经推出即在欧美博得了一致好评。操纵着蜘蛛人在夜色中，跳跃翻腾于摩天大楼间的感觉真是爽极！



↑完全再现电影中的场景，随着电影的上映，一股蜘蛛热潮随之兴起。而本作无疑是蜘蛛迷万万不能错过的。

蜘蛛人救命啊





←↑游戏收录更多精彩内容，蜘蛛人故事中的经典场面一一登场，想体验当英雄的滋味吗？

超级猴子球 2

GC | 厂商：SEGA | 发售日：年内预定
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

前作与GC首发的动作游戏〝超级猴子球〞终于发表续作了。本次在没有街机版的前提下率先公开GC版，从画面上我们可以看出游戏在细部处理上的进化，场景更多更大。绝对是一款老少皆宜的作品，万勿错过。



↑宛如梦幻的演出！！GC在大场景的处理上绝对有一套，玩多边形名越稔洋是专家。

咕噜咕噜 猴子爱爱





↑看似简单的游戏，其实需要很多技巧。吃过很多大鱼大肉后的玩家更需要这样的素菜来调剂一下。

梦幻之星 前传1&2

GC | 厂商：SEGA/SONICTEAM | 发售日：2002年夏
类型：网络RPG | 价格：16600日元 | 其他：网络

游戏历史上第一款在线游戏也是GC第一款在线游戏即将于炎热的夏季火热上市。自从DC版以来，PSO的魅力席卷了整个游戏界，而本次的GC版无疑将成为最强的版本。



↑全新的冒险场景，全部收录在“2”中，PSO迷不可错过啊！



四人同乐



→森林中的冒险，同伴的帮助很重要。

GC网络计划的急先锋！

雷曼3（RAYMAN3）

PS2 | 厂商：UBI | 发售日：未定
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：全机种

育碧的标牌作品终于要推出最新作了！本系列的一贯卖点在于丰富巧妙的关卡设计以及童话感觉的游戏气氛，这次的三代凭借新世代主机的强大性能，将虚拟的雷曼世界描绘得更加生动，逼真。



→这一形象在全世界都获得了广泛的欢迎。





↑宣布在三部主机上同时推出的大热门动作游戏“雷曼”，再度出击。还记得利用脑袋在空中漂浮的动作吗？它带来不仅仅是美丽的画面，让人笑破肚皮也是卖点之一哟~~

搞怪的“电人”再次成为大英雄！

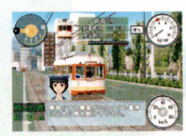
电车GO！旅情篇

PS2 | 厂商：TAITO | 发售日：2002年夏
类型：SLG | 价格：6800日元 | 其他：控制器

这次《电车GO！》的旅途不再是单调的旷野外景，而是根据日本在一年四季中，各个不同地区的特殊景色展示给大家。例如在春季的「伊予铁道」行驶，可以尽情欣赏樱花盛开的美景，夏季的「江ノ岛电铁」有盛大的花火大会……是不是很期待呀？







电车传说再续！



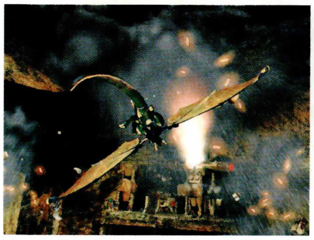
↑电车系列一直有其独特的魅力，而吸引着大批支持者。尤其是对于电车“密布”的日本来说，能够体验到驾驶的乐趣。开着电车，欣赏着路边的景致，实在是很幸福的事情啊！

铁甲飞龙ORTA

XB	厂商：SEGA	发售日：2002年内
	类型：STG　价格：未定	其他：——

这样的场景，这样的画面相信只有在XB上才能实现。SEGA著名的STG游戏"飞龙"终于揭开了她的神秘面纱。仅仅几张图片就已经使人们感受到了游戏的巨大魅力，本届E3展上这部游戏将是XB的焦点所在。

技惊四座的"恐怖"画面！





←令人眩目的感觉还能回归吗？或者是大超越？

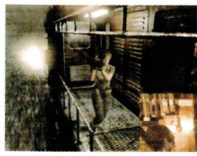


→除了目瞪口呆外，下面要做的就是买下XBOX。

生化危机 0

GC	厂商：CAPCOM	发售日：2002年夏
	类型：AVG　价格：未定	其他：——

生1刚刚推出两个月，CAPCOM紧跟着宣布了生0的情报。画面方面，CAPCOM会在前作基础上再度进化，遗憾之处也会力争完满。根据目前情报显示，列车上的冒险将仅仅是游戏的一小部分，真正的重头内容我们将在下期，E3回来为大家继续报道，不要错过。

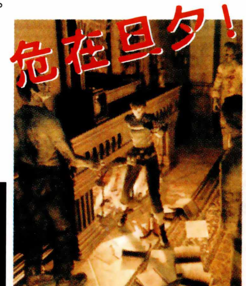


←在神秘的列车上展开惊心动魄的冒险，玩家将可以控制多个角色进行游戏。



↑又是钢琴……难道……

危在旦夕！



死亡之屋3

XB	厂商：SEGA	发售日：2002年内
	类型：STG　价格：未定	其他：——

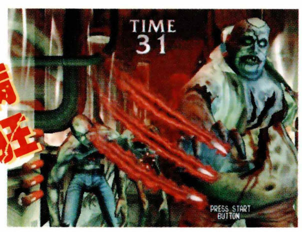
SEGA最著名的枪击游戏最新作终于公布了新一轮的画面，可以发现，本作已经放弃了CS描影技术的使用，仍旧继承二代的效果。XBOX在画面上的表现力无疑是强劲的，现在问题是：枪要多少铁？？



↑SEGA的丧尸也有一定水准啊~~本作画面的逼真程度实在令人发指，玩这种游戏会不会太刺激了呢？

丧心病狂

↓丧尸的造型也更多样,攻击手段也不同,对付这些怪物惟有手疾眼快,多多练习一枪爆头不在话下.



忍SHINOBI

PS2	厂商：SEGA	发售日：年内预定
	类型：ACT　价格：未定	其他：——

超级忍系列最新作终于发表了！！很久都没有体验到那久违的爽快感了，还记得当年在MD上驰骋的感受吗？这次进化到了3D，绝对会令玩家为之惊叹——这才是忍者游戏啊！！先来欣赏一下游戏的画面过过眼瘾吧！





←同画面出现多个敌人，场景完全日本特色，令人不由得想起了多年的某款街机作品。真三维的进化明显。



↑这个姿势实在是酷啊！

绝对是一款令人忍无可忍的游戏

追加 VR沙滩排球

GC	厂商：SEGA/AM2	发售日：2002年夏
	类型：SPG　价格：未定	其他：——

本次特别追加了"沙滩排球"的新一轮影像，务求令大家感受到游戏的魅力。通过画面我们发现，本作的移植度之高绝对不逊街机版，相信在本届E3展上一定会让与会人士震惊。火热火热的沙滩排球，这个夏天岂能错过？



←黄昏作战，更加突出了GC在光源上的强项。说完全移植毫不夸张！

排球女将







↑人物多边形给足，沙滩上的脚印留下，多点光源全开，背景观众均3D，华丽至极的特殊技，这样的游戏实在是太棒了。

科林·迈克雷拉力3

XB	厂商：Codemasters	发售日：2002年预定
	类型：RAC　价格：未定	其他：全机种

在欧美获得绝大人气的著名赛车游戏终于有新画面公开了，从图片上我们可以发现画面的进化到了匪夷所思的程度。特别的是，本作将在三大主机上同时发售，届时各主机的玩家都可以体验到游戏的魅力。



↑华丽的画面近似现实，玩这种游戏实在是一种享受。本画面是XBOX版，画面整体素质都要高过其他版本。



↑连车体内的驾驶员都可以看清，游戏的高质量贴图尽显。这样的赛车绝对是RALLY迷的最爱。

GAME CURIO SHOW

PART 6

游戏古玩街

淘金者之圣地　　发烧友的乐园

■责编/宇部

《我的女神》限定版



３６２mm×２５４mm×８５mm的限定版包装，赠送品有女神印章、印泥、贴纸、小靠枕，还有一张DC专用的女神剧场版预告碟，看来ＳＥＧＡ对这次移植确实下了一番工夫，不过这游戏在国内可是非常罕见的，再加上游戏类型的限制，恐怕也只有女神FAN才会买。



印象中以漫画《我的女神》而改编的游戏也就那么屈指可数的几款，且其中还有的像ＦＸ版那样可望而不可及（当年笔者还因为找不到ＦＸ而恼火），所以当听说ＳＥＧＡ在ＡＲＣ领域推出一款女神的游戏且还是问答型游戏时，也没抱太大希望会见到她。可真是没想到ＳＥＧＡ竟然异常干脆地让女神从ＡＲＣ降临到了ＤＣ上，其实仔细想想《我的女神》原作者藤岛康介与ＳＥＧＡ是什么关系也就不难明白……

3D的人物造型，看惯了２Ｄ女神形象还真不习惯，好在对话视窗中的人物造型仍然是标准的２Ｄ形象，再加上故事充分体现出了原作风格，并且启用了动画版原班人马的声优阵容，喜欢原作的漫画迷应该能满意了。

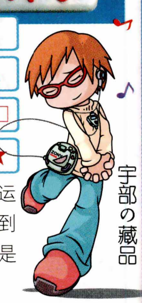
——铁杆合作组提供

《电车GO!2》手掌机



这一代的LCD液晶画面比起上一代来说有了很大进步，除增加了漂亮的色彩外，风景也变的充实多了。游戏中追加了电车的高速运转机能，清版后更可得到隐藏路线的奖励，绝对是电车迷的至高宠爱。

厂商	TAITO
类型	模拟驾驶
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★★



宇部の藏品

遥远的八月

厂商	SEGA
类型	SPG
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★☆

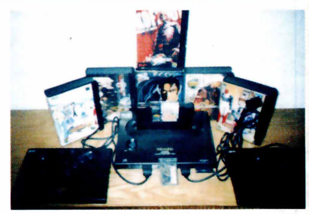


这是一款力求写真的3d高尔夫模拟游戏，在MD主机时代推出时引起广泛的关注。几尽完美的游戏系统和数量丰富的著名赛场，使高尔夫游戏上升到前所未有的层次。

SNK机皇卡带机

厂商	SNK
类型	16位游戏机
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★★

（资料由南京玩友NEO GEO提供）



1999年托人从日本购得主机及相关配件,随即开始了方便面生涯，特别是前不久《KOF2001》的入手、耗铁比一部PS2还要多。NG卡带机不愧是史上最耗铁的吸血主机，估计去医院卖血的玩友差不多应该都是SNK的铁杆FANS（笑）。

掌上撞砖

厂商	不明
类型	ETC
娱乐度	■■■□□
稀有指数	★★★☆☆



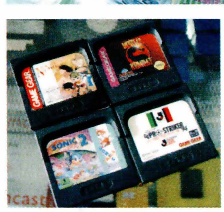
袖珍的体积与精细的做工使这款内藏经典游戏的产品倍受欢迎。系统画面出人意料地采用双屏切换显示，扩大了撞球的活动范围，同时增加了难度。

GAME GEAR(魔法骑士限定版



可以显示32种色彩，带背景光源的LCD的设计在当时绝对相当超前。然而6节电池供电，使用时间很短，非常耗电。代表游戏有：索尼克和光明力量外传。

厂商	SEGA
类型	8位便携机
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★★



当初虽然主机性能强于灰度显示的GAMEBOY，但软件匮乏和便携不利等致命缺陷使GG匆匆败下阵来。



←电视调谐器是GG最强劲的外设。

■感谢卡姆乐屋游戏店提供本期部分资料。


5月18日第贰版全国发售!!
不可不买
电软八周年
完全彩色豪华版
纪念增刊
附赠光盘
不可不看
增刊
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
附赠 VCD
电玩新势力
高达纪念版
超过1000款
最酷的军事模型
最靓的游戏人物
最强的高达战士
最酷的军事模型
英雄高达!
136面
铜版纸
全彩印刷
游戏人物
电玩新势力
特别提供G1版
画册＋光盘
18元(人民币)
一、高达游戏大回顾
PS机动战士高达一逆袭的夏亚
DC机动战士高达外传0079
DC高达战役在线
PS2机动战士高达
PS2联邦对吉翁DX
PS2吉翁最前线
二、PS2机动战士高达完全攻略
三、高达模型的诞生
四、动画新作大串烧
倒A高达剧场版
圣石传说
机动警察Ⅷ
全装甲战舰
战斗妖精・雪风
白雪的使者・缪嘉
邮购地址：北京6129信箱．邮编：100061
联系电话：(010)64472177 邮资免取

电玩新势力第七期上市三日一抢而空!!庆电软八周年特别推出史上究极电玩MTV大赏!!

再火一把!!第贰版火烫出炉

华丽游戏CG动画＋动听主题曲＝视听双重享受

经典永久珍藏



全彩杂志
+双光盘
+大幅海报

仅售10元

A盘：九大特色栏目大饱眼福

动作摩天轮：王国之心　超级机器人大战IMPACT　格斗之王2001
新品滑翔机：绝体绝命都市　最终幻想11　装甲核心3　剑豪2
攻略冒险岛：格兰蒂亚2最终BOSS战
樱大战专辑：樱大战4全面公开　CG大观园：鬼武者2CG欣赏
游戏研究所：机动战士高达联邦VS吉翁　VR射手2
格斗竞技场：铁拳4实战连续技　格斗之王99连续技
怀旧精品屋：吞食天地2赤壁之战　名曲音乐厅：樱大战3

B盘：20首精彩电玩MTV大赏

魂之利刃　鬼武者2　最终幻想VIII　最终幻想IX　最终幻想X
合金装备2　机动战舰　超时空要塞M3　山脊赛车4　寂静岭2
死或生2　永恒传说　幻想传说　宿命传说　异度传说前传
天诛2　真·三国无双2　英雄谭2　樱大战1·2　樱大战3

读者来信摘登

想什么呢，全国人民都买不到！
上海　翟东风

申报迪尼斯纪录：为了买《电新》第7期，我从合肥一直跑到南京，跑了11个书摊才买到！
合肥　段磊

买《电新》了吗？——我们最流行的"问候语"。
烟台　张潇

太满足了，看完《电新》我都打饱嗝了！
武汉　刘翼



SHIRO PETTO © ORANGE STORY

邮购地址：北京6129信箱　邮编：100061　联系电话：(010)64472177　邮资免取

ISSN 1006-5032
06 >
9 771006 503000
邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元